

**esec**

**ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO**

---



INSTITUTO POLITÉCNICO  
DE COIMBRA

Departamento de Educação

Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico

Relatório Final

**A importância do Jogo no 1º Ciclo do Ensino Básico**

Mariana Silva Santos

Coimbra, 2018



**esec**

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO



INSTITUTO POLITÉCNICO  
DE COIMBRA

Mariana Silva Santos

## Relatório Final

### A importância do Jogo no 1º Ciclo do Ensino Básico

Relatório Final em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º ciclo do Ensino Básico,  
apresentado ao Departamento de Educação da Escola Superior de Educação de  
Coimbra para obtenção do grau de Mestre

Constituição do Júri

Presidente: Professora Doutora Filomena Teixeira

Arguente: Professora Doutora Marlene Miguéis

Orientadora: Professora Doutora Vera do Vale

Fevereiro, 2018



## **Agradecimentos**

Finalizando esta etapa tão importante na minha vida, tenho de agradecer a todos os que me apoiaram, orientaram, colaboraram e motivaram ao longo deste percurso. Assim, todas as pessoas que irei enunciar, contribuíram de certa forma para o meu crescimento pessoal e profissional, são eles:

Aos meus pais e ao meu irmão, por todo esforço e por todo o apoio incondicional que me deram nestes cinco anos em Coimbra. Obrigada por todo o amor, paciência, compreensão e motivação, sem vocês não teria conseguido chegar até aqui!

À Rita e à Daniela por todo o companheirismo, motivação e apoio ao longo destes cinco anos! Obrigada por tudo!

Às minhas amigas da Quintinha da Maia, por todo o apoio e amizade nestes anos todos e em especial à Jenny e Jéssica pela estadia nestes últimos meses!

Às “amigas de Lisboa” por terem sido uma boa surpresa nestes dois anos de Mestrado. Obrigada por terem escolhido Coimbra e por todos os momentos de felicidade que me proporcionaram ao longo deste tempo!

A todos os meus amigos da Lourinhã por todos os conselhos, apoio e paciência para ouvirem os meus desabafos!

A todas as crianças da turma do 2º ano por todo a motivação e por todos os momentos maravilhosos que me deram força para continuar a trabalhar para chegar até aqui.

À professora Ana Rosa, por terem sido incansável e por todas as palavras sábias que me tranquilizou ao longo do ano. Tenho de agradecer também a disponibilidade e a vontade de me querer mais uma vez com a sua turma. Foi um ano incrível, onde aprendi com a melhor!

À professora Vera do Vale pela disponibilidade e ajuda ao longo deste percurso. Obrigada!

A todos/as os/as professores/as da Escola Superior de Educação de Coimbra por todas as aprendizagens que me proporcionaram na Licenciatura e no Mestrado.



## **A importância do Jogo no 1º Ciclo do Ensino Básico**

**Resumo:** O presente relatório decorre no âmbito da unidade curricular Prática Educativa e tem como finalidade a obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico. O mesmo irá apresentar, analisar e refletir criticamente sobre a importância dos jogos no 1º Ciclo do Ensino Básico, com base num referencial teórico que sustenta todo o trabalho desenvolvido.

A prática pedagógica realizada decorreu entre o mês de outubro de 2016 e junho de 2017, onde tivemos a oportunidade de explorar atividades lúdicas, nas diversas áreas curriculares, criando um ambiente rico em aprendizagem, com um grupo de 25 crianças, com idades compreendidas entre os 6 e os 8 anos.

Para compreender as perspetivas dos/as professores/as do 2º ano sobre esta temática, foram realizadas entrevistas, com o intuito de recolher os testemunhos sobre a utilização do lúdico na prática letiva diária dos/as docentes e a valorização da sua importância. Deste modo, averiguámos que estes consideram importante a utilização dessa prática e que, os jogos proporcionam experiências significativas. No entanto, a utilização do lúdico não é muito frequente e é visto, muitas vezes, como um meio de entretenimento e sem qualquer função pedagógica.

Através das intervenções que tivemos oportunidade de colocar em prática e dos testemunhos das crianças, tomámos ainda mais consciência do potencial do lúdico como recurso. Compreendemos que este método favorece aprendizagens dinâmicas e estimulantes, levando à apreensão e consolidação de conteúdos, bem como um ambiente em sala de aula muito mais interativo e prazeroso, permitindo assim, a partilha de momentos integradores, motivação e criação de laços entre pares.

**Palavras-chave:** jogos, experiências significativas, potencial lúdico, partilha, motivação, práticas pedagógicas.

## **The importance of the game in the Primary Education**

**Abstract:** The following report was written under the framework for the curricular unit of Educational Practice and it aims at obtaining the Master's degree in Preschool and Primary Education. It will also present, analyse and critically reflect upon the importance of ludic games in Primary Education, based on a theoretical reference which sustains the work herein described.

Said pedagogical practice took place between October 2016 and June 2017, and enabled us to explore many playful activities in a vast range of curricular areas, thus creating an environment rich in learning opportunities, for a group of 25 children aged 6 through 8 years old.

In order to understand the 2<sup>nd</sup>-grade teachers' perspective on this subject, interviews were conducted so as to gather their testimony on the usage of playfulness as a daily scholarly practice and how they value its importance. In doing so, we came to the conclusion that not only are these kinds of activities highly-regarded, but that they also provide the children with lasting experiences. The ludic practise is not, however, that frequent and is seen, oftentimes, solely as mean of entertainment, void of any educational purpose.

Through interventions and the children's testimony, we have come to further acknowledge the potential of playful activities as a resource that provides dynamic and stimulating educational moments, ultimately leading to a better grasp and internalisation of contents and allowing, thereby, the sharing of inclusive moments, motivation and bonding amongst the children.

**Keywords:** playful activities, significant experiences, ludic potential, sharing, motivation, pedagogical practice.



## Índice Geral

INTRODUÇÃO .....	1
CAPÍTULO I- Enquadramento da Temática em estudo .....	5
1.1. A educação e a escola atual.....	7
1.2. Perspetivas de vários autores sobre o brincar, o lúdico e o jogo.....	8
1.3. O jogo no desenvolvimento social e emocional da criança.....	12
1.4. O Papel do jogo no processo ensino- aprendizagem.....	13
1.5. O papel do/a professor/a quando implementa um jogo na sala de aula.....	15
CAPÍTULO II - Caracterização da instituição e comunidade envolvente .....	19
2.1. Breve caracterização da Instituição onde decorreu o estudo.....	21
2.1.1. Constituição e caracterização do grupo em estudo.....	21
2.2.2. Intencionalidades educativas, intervenientes e estratégias educativas .....	22
CAPÍTULO III - Apresentação da temática e do estudo.....	25
3.1. Apresentação da temática.....	27
3.2. Problemática.....	27
3.3. A pertinência do estudo.....	28
3.4. Os objetivos do estudo .....	28
3.5. Natureza do Estudo .....	29
3.6. Instrumentos de recolha de dados .....	29
3.7. As atividades lúdicas implementadas.....	30
3.7.1. Atividade 1: O Jogo do Robô.....	31
3.7.2. Atividade 2: Mimar Animais.....	33
3.7.3. Atividade 3: O jogo das Tabuadas .....	34
3.7.4. Atividade 4: <i>Peddy Paper</i> .....	36
CAPÍTULO IV - Apresentação e Discussão dos Dados .....	39
4.1. Conceções dos/as docentes sobre o jogo em sala de aula .....	41
4.1.1. - Caracterização dos/as entrevistados/as .....	42
4.1.2. Categorias encontradas.....	42
4.1.2.1. - Importância atribuída às atividades lúdicas .....	42
4.1.2.2. - Utilização dos jogos na sala de aula e os tipos de jogos .....	42
4.1.2.3. - Domínios onde são utilizados os jogos .....	43

4.1.2.4. - Contextos e situações onde utilizam o jogo .....	43
4.1.2.6. - Vantagens e Desvantagens na utilização de atividades lúdicas .....	44
4.1.2.7. – O que pretende com o recurso ao jogo? .....	45
4.2. Avaliação das crianças sobre as atividades lúdicas implementadas.....	45
4.2.1. Jogo do “Robô” .....	46
4.2.2. Atividade “Mimar Animais” .....	47
4.2.3. Jogo “As tabuadas” .....	48
4.2.4. “ <i>Peddy Paper</i> ” .....	49
4.2.5. Os desenhos.....	50
4.3. Conceções das crianças sobre o jogo em sala de aula .....	52
4.3.1. Categorias encontradas.....	52
4.3.1.1. - Importância da existência de jogos .....	52
4.3.1.2. - Aprendizagens através dos jogos .....	53
4.3.1.3. - Reações das crianças perante a utilização dos recursos lúdicos.....	53
4.3.1.4. - Diferenças das aulas lúdicas das outras aulas .....	53
4.3.1.5. - Conceções sobre jogar em equipa ou individual.....	54
4.3.1.6. - Jogos mais apreciados.....	54
4.3.1.7. - Conceções de uma aula perfeita.....	54
4.4. Conclusões e Discussão do Estudo .....	55
CAPÍTULO V - Considerações finais.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	61
APÊNDICES.....	67
Apêndice A.....	69
Apêndice B.....	71
Apêndice C.....	72
Apêndice D.....	77
Apêndice E.....	82
Apêndice F.....	83
Apêndice G.....	85
Apêndice H.....	86
Apêndice I.....	93

## **Índice de Tabelas**

Tabela 1 Atividades e respetivas áreas .....	30
--	----

## **Índice de Gráficos**

Gráfico 1 Avaliação da aula 1 .....	46
Gráfico 2 Descrição da aula 1.....	46
Gráfico 3 Avaliação da aula 2 .....	47
Gráfico 4 Descrição da aula 2.....	47
Gráfico 5 Avaliação da aula 3 .....	48
Gráfico 6 Descrição da aula 3.....	48
Gráfico 7 Avaliação da aula 4 .....	49
Gráfico 8 Descrição da aula 4.....	49

## **Abreviaturas**

1º CEB- 1º Ciclo do Ensino Básico

AEC- Atividades de Enriquecimento Curricular

PNL- Plano Nacional de Leitura

PT- Português

MAT- Matemática

E.M- Estudo do Meio

E. D- Expressão Dramática

E. P- Expressão Plástica

E.F.M- Expressão Físico-Motora

## **INTRODUÇÃO**



O presente relatório foi realizado no âmbito da unidade curricular de Prática Educativa, pertencente ao Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico. Este teve por finalidade apresentar e analisar, de forma reflexiva e aprofundada a prática desenvolvida no contexto Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico, numa turma de 2º ano de escolaridade.

Para tal, procura-se caracterizar a intervenção realizada, sustentando-a com fundamentação teórica adequada às temáticas abordadas e aos processos vividos. Deste processo emergiu uma problemática de estudo, com o título “A importância do jogo no 1º Ciclo do Ensino Básico”. A escolha deste tema justifica-se pelo facto de consciencializarmo-nos do ritmo de trabalho das crianças de 2º ano, bem como a pressão constante que as tarefas exigiam. Assim, considerámos que a exploração do lúdico, nas diferentes áreas de conteúdo, poderiam revelar-se uma mais-valia, tanto para as crianças, pois pretendíamos que fosse um instrumento motivador estimulando-as na compreensão dos conteúdos programados, como para os/as professores/as como facilitador de ensino. De facto, e tal como adianta Pinto & Tavares (2010) “Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade. Sendo sujeito do processo pedagógico, no aluno é despertado o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista” (p.232). Nesta linha de pensamento, admite-se que muitas crianças, por vezes, não obtêm os resultados escolares esperados, devido à desmotivação pela escola. Neste sentido, compreende-se que estes poderão surgir em consequência de diversos fatores, sendo um deles, o modo como a transmissão de conhecimento ocorre. Deste modo, as crianças ficam mais atentas, motivadas e interessadas na aprendizagem quando esta é feita através de atividades diversificadas e dinâmicas e os jogos são um desses exemplos, pois podem levar as crianças a trabalhar e a interessarem-se mais com os conteúdos programáticos, uma vez que são abordados de uma forma mais ativa e motivadora.

Procedeu-se assim a uma investigação de natureza qualitativa, tendo sido recolhidos dados através de questionários e entrevistas às crianças e aos docentes das três turmas do 2º ano de uma Escola Básica em Coimbra.

No que respeita à estrutura formal deste relatório, este encontra-se dividido em cinco capítulos que se relacionam e articulam entre si:

No primeiro capítulo, será contemplado um Enquadramento da Temática em estudo deste relatório final, realçando os seguintes temas: a educação e a escola atual; perspetivas de vários autores sobre o brincar, o lúdico e o jogo; o jogo no

desenvolvimento social e emocional na criança; o papel do jogo no processo ensino-aprendizagem e, por fim, o papel do professor quando implementa jogos na sala de aula.

O segundo capítulo evidencia uma caracterização da instituição e comunidade envolvente onde foi efetuada a investigação e onde colocámos em prática as intervenções pedagógicas relativas a este tema. Sendo assim, analisámos o meio envolvente; a população escolar e recursos humanos; a caracterização da sala e turma; as aprendizagens e, por fim, as intencionalidades educativas, intervenientes e estratégias educativas do Plano de Trabalho da turma que nos foi facultado.

O terceiro capítulo diz respeito à apresentação da temática e do estudo, onde revelamos a problemática, a pertinência e a natureza do estudo, os objetivos pretendidos, os instrumentos de recolha de dados e a identificação, a descrição e a reflexão das quatro atividades implementadas.

O quarto capítulo revela a apresentação e a discussão dos dados. Em primeiro lugar, será feita a apresentação e interpretação dos dados das entrevistas dos/as docentes e das crianças, bem como os questionários realizados por cada elemento da turma relativamente às atividades lúdicas realizadas ao longo destes meses. Em segundo e último lugar, iremos evidenciar as conclusões que podemos retirar da análise de conteúdos.

Por último, no quinto capítulo, serão apresentadas as considerações finais, fazendo uma reflexão e avaliação do impacto da intervenção no contexto, assim como, as referências bibliográficas que suportam este trabalho.



## **CAPÍTULO I- Enquadramento da Temática em estudo**



## **1.1. A educação e a escola atual**

A educação é tão antiga como a própria humanidade, é através dela que se pretende que o ser humano se adapte ao meio ambiente, criando condições para a aquisição e desenvolvimento de conhecimentos, atitudes e valores favoráveis a essa integração. Rapazote (2001) lembra que a educação, que durante muito tempo foi privilégio de uma reduzida elite, tornou-se um direito de todos os homens, com isto, o acesso à educação não se encontrava disponível como se encontra hoje em dia, pois era transmitida diretamente de pais para filhos e poucos eram aqueles que tinham acesso a instituições escolares. Atualmente, com as mudanças da sociedade, quase toda a população tem acesso a uma educação digna, na qual assume um papel de extrema importância na vida de cada um de nós. Concordando com Lima (2014) “A educação deve ser acessível a todos, uma vez que é a construção do próprio indivíduo, enquanto ser social” (p.22).

A educação é algo permanente e necessária na vida hoje em dia, como refere Virões (2013) “a educação no momento atual é cada vez mais urgente (...) esta necessidade provém da conscientização do ser humano quanto a sua responsabilidade e dignidade (...) educar é ajudar o desenvolvimento e a afirmação do carácter próprio da humanidade e de cada indivíduo” (p.34). Como acrescenta Lima (2014) “O processo de educar envolve a aquisição de conhecimentos e aptidões e visa o desenvolvimento harmonioso do ser humano e a sua interação na sociedade” (p.22).

A escola é um local de vida. Vida que se manifesta nas dinâmicas da turma, nas relações pessoais, nos percursos de aprendizagem, nas interações que se estabelecem entre os meios familiares das crianças e as práticas escolares, no crescimento dos meninos e os outros intervenientes no processo educativo. Onde há vida, há acontecimentos, há histórias (Neves, 2006, p. 12).

Durante muito tempo, o professor era visto apenas como um transmissor e o aluno como agente passivo, e, deste modo, o docente nem sempre estava intelectualmente presente nas necessidades das crianças. Hoje em dia, afirma-se que a escola não se pode limitar àqueles que durante muito tempo foram considerados os saberes básicos: ler, escrever e contar. Com isto, para a sociedade em que vivemos, é preciso muito mais do que saber o “básico”, embora se admita que esses saberes continuam a ser imprescindíveis. Como explica no Relatório do estudo “Saberes

Básicos de todos os Cidadãos no século XXI”, do Conselho Nacional de Educação (Cachapuz, Sá- Chaves & Paixão, 2004), “ (...) Em termos práticos, o desafio que actualmente se coloca a todos os sistemas de ensino nas sociedades modernas é reinventar a nossa relação estratégica com o conhecimento” (p.16), ou seja, não nos basta ensinar apenas os saberes básicos de há muitos anos atrás, é preciso mudar mentalidades e caracterizar um novo conjunto de saberes básicos para que se possa acompanhar o crescimento científico/tecnológico. Na opinião de Medeiros (2009, p. 67 citado em Lima, 2014 p. 11), “a verdadeira educação deve desenvolver a realização pessoal e social de cada indivíduo ao longo da sua vida”. Nesta perspetiva, adianta ainda que o essencial da educação “(...) não se trata de obter conhecimentos, mas de crescer em todas as dimensões da vida” Medeiros (2002, p.29 citado em Lima, 2014, p.11), como também, “deve fomentar um espírito de investigação para a resolução dos problemas profissionais e uma autonomia profissional (...) que se traduzam em competências e atitudes [importantes na] ação educativa” (Formosinho, 2009, p.85).

## **1.2. Perspetivas de vários autores sobre o brincar, o lúdico e o jogo**

Hoje em dia, a maior parte dos/as professores/as continuam a optar pela educação tradicional, deixando de parte o estudo e o interesse em procurar métodos onde o resultado se foque essencialmente no desenvolvimento de competências dos/as alunos/as. No entanto, a literatura sobre este tema tem mostrado a importância que o lúdico pode ter ao nível das aprendizagens cognitivas e no desenvolvimento socio-emocional das crianças. Reconhecemos que seria interessante fazer uma pesquisa sobre vários autores relativamente aos termos: Lúdico, Brincar e Jogo. Nesta perspetiva, deparamo-nos que estes três conceitos estão intimamente relacionados e, muitas vezes, para cada um destes termos utiliza-se apenas uma palavra: o brincar/o jogar.

### **1.2.1. Conceção de Brincar**

Dallabona e Mendes (2004) referem que para a criança, brincar é uma condição tão básica como a nutrição e a habitação. Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita de criar, inventar, brincar e jogar. Spodek e Saracho (1998) definem “A brincadeira educativa é uma brincadeira pela qual as crianças aprendem” (p.215). Tal como referem Salomão, Martini, e Jordão (2007) sabemos que através de brincadeiras, as crianças desenvolvem capacidades ao nível afetivo, emocional e cognitivo. Conforme Santos (1999 citado em Dallabona e Mendes, 2004. p.4) “para a

criança, brincar é viver. (...) Sabemos que ela [criança] brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode não estar bem.”

### **1.2.2. Conceção do Lúdico**

A palavra “lúdico” vem do latim *Ludus* que significa jogo, onde está incluído a diversão e o brinquedo que proporcionam à criança um momento de aprendizagem e desenvolvimento (Crepaldi, 2010 citado em Cerveira, 2017). Se olharmos para trás, podemos constatar que o elemento lúdico é encontrado em várias culturas desde os tempos primitivos, o que deixa claro que a ludicidade é inerente à natureza do homem.

Piaget (1976, citado em Aguiar, 2003) afirma que a atividade lúdica não é apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas sim um meio de enriquecimento que contribui para o desenvolvimento holístico da criança.

Na mesma perspetiva, Oliveira (1985 citado em Salomão, Martini & Jordão, 2007), afirma que o lúdico é visto como um recurso metodológico, onde oferece uma aprendizagem espontânea e natural. É reconhecido como uma das atividades mais significativa, uma vez que colabora com uma boa saúde mental, estimulando a crítica, a comunicação, a construção de conhecimento, a criatividade e a sociabilização.

Para Carvalho (2011) o lúdico é também visto como uma proposta metodológica focada nos interesses das crianças, capaz de apresentar conteúdos programáticos, fazendo com que estas sintam prazer ao aprender.

Na linha de pensamento de Pinto e Tavares (2010) “O lúdico pode se caracterizar assim, o sentimento, os questionamentos, prática social, mediação professor/aluno, habilidades, autonomia, responsabilidades, senso crítico e aprimoramento de estruturas mentais, como atenção, percepção e raciocínio” (p.233).

Segundo Pessanha (2001), a atividade lúdica é “fácil de identificar e difícil de definir” (p.36). Na opinião desta autora, o facto de ter sido muitas vezes considerada como oposta ao trabalho, foi incompreendida durante muito tempo. Hoje em dia a sua função é reconhecida como fundamental em muitos aspetos, quer a nível cognitivo, social e afetivo no desenvolvimento da criança. Acrescenta ainda que a atividade lúdica proporciona às crianças oportunidade de se libertarem de sentimentos negativos associados a experiências traumatizantes e ultrapassam situações de ansiedade.

### **1.2.3. Conceção do Jogo**

A palavra “jogo”, de acordo com o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa (2003), é definida como “ 1. Designação genérica de certas actividades cuja natureza ou finalidade é recreativa; diversão, entretenimento 1.1. actividade espontânea das

crianças; brincadeira; 2. (...) competição física ou mental sujeita a uma regra, com participantes que disputam entre si um prémio ou por simples prazer” (p. 2185).

Para Monique Clavel- Lévêque (1984, citado em Brougère, 1998) ninguém consegue definir a palavra jogo, no entanto todos falam e todos consideram evidente. Contudo Brougère admite que existe uma necessidade de compreender, de que se trata quando o termo é empregado. Kishimoto (1994) partilha da mesma opinião dizendo que tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar a falar de jogos políticos, de adultos, crianças, adivinhas, contar histórias, brincar na areia e uma infinidade de outros.

Também na opinião de Neto (2003, p. 6 citado em Cabral, 2014, p. 29) o estudo do jogo “apresenta-se como um fenómeno complexo e global. A sua fundamentação é dispersa devido à multiplicidade de abordagens, linhas de investigação diferenciadas, e de muitos pontos de vista teóricos” (p.6).

No entanto, existem vários autores que defendem o que para eles consideram que é o jogo, como é o caso de Chateu (1961) que afirma que “na criança, o jogo é, antes de tudo, prazer, é também uma actividade séria em que o fingir, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil, a exaltação, etc. têm uma importância considerável” (p.1).

Ten e Marín (2008) argumentam que o jogo é um direito das crianças, que é essencial para que as suas vidas se desenvolvam de forma feliz e saudável é, portanto, a sua forma natural de estar na vida. Na mesma ordem de ideias, Bandet e Sarazanas (1975) afirmam que o jogo é uma função essencial na vida das crianças e que estas exercem-no espontaneamente e sem qualquer ajuda, no entanto, podemos satisfazer a sua necessidade da atividade pondo à disposição objetos úteis e indispensáveis.

Friedman (1996 citado em Lopes, 2017, p.12) refere que “os jogos fazem parte da génese da construção do conhecimento, da apropriação da cultura e da constituição da criança como sujeito humano, como aspeto fundamental do processo de formação”. Também Immaculada Martín (s/d citado em Ten & Marín, 2008) defende que “o jogo está relacionado com uma atitude que está ligada a um certo grau de escolha. Tem de existir a possibilidade de escolher e de tratar os objectos, os materiais e, inclusivamente, as “ideias” de maneira diferente da convencional” (p. 8).

Jean Château (citado em Bandet & Sarazanas 1975) estudou os principais tipos de jogos que aparecem ao longo da vida das crianças. Distingue:

- Os jogos funcionais da primeira infância;

- Os jogos simbólicos que só aparecem depois dos três anos;
- Os jogos de habilidade que surgem principalmente nos primeiros anos da escola primária;
- Os jogos de sociedade, que só se organizam verdadeiramente no fim da infância (p.26).

Santos (2000), sumaria na sua obra os estudos de Piaget, e de Vygotsky, relativos ao brincar da criança. Estes enfoques têm diferenças significativas, tanto na dimensão que cada um atribui ao jogo, como na relação do surgimento do processo evolutivo humano. Vygotsky (1989) nas suas análises sobre o jogo, estabeleceu uma relação entre este e a aprendizagem, uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral, isto é, para o desenvolvimento integral da criança. Na perspetiva de Piaget (1990), os jogos são um meio para o desenvolvimento intelectual. À medida que a criança cresce, os jogos tornam-se mais significativos e vão-se transformando em construções adaptadas. Segundo ele, o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança ao afirmar que a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, sendo por isso indispensável à prática pedagógica. Para Piaget, existem três estruturas que caracterizam o jogo durante o período da infância, mais especificamente em “jogos de exercício simples”, “jogos simbólicos” e “jogos de regras”. No que diz respeito aos “jogos de exercício simples” estes constituem a forma inicial do jogo da criança e reaparecem ao longo de toda a infância sempre que é adquirida uma nova capacidade. Assim sendo, pode dizer-se que estes são os tipos de jogos que acompanham o ser humano desde os primeiros meses até à vida adulta. Relativamente aos “jogos simbólicos”, estes surgem a partir dos dois anos. É nesta fase que a criança começa a produzir representações de um objeto ausente e onde a maioria dos jogos realizados pertencem ao desenvolvimento sensório motor. Quanto aos “jogos de regras”, estes supõem a utilização da regra em prol das relações sociais e individuais. Normalmente, neste tipo de jogo, as regras são impostas pelo grupo e resultam da organização coletiva das atividades lúdicas.

Em suma, os conceitos de “brincar”, “lúdico” e “jogo” admitem diversas definições, classificações, e utilidades. Contudo, todas as perspetivas, apesar de serem diferentes e/ou complementares, vêm mostrar que o jogo é uma mais-valia para o desenvolvimento natural da criança. Para Ferreira (1986 citado em Aguiar, 2003) as palavras “jogo”, “brinquedo”, “brincadeira” e “lúdico” têm sido usadas como termos

inter-relacionados e que têm caráter de jogos, brinquedos e divertimentos de ensino, permitindo condutas que conduzem ao comportamento exploratório, contribuindo para a solução de problemas e também para aprendizagem das convenções e habilidades sociais. Através destes, desenvolve-se na criança a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor. Das pesquisas efetuadas fica-nos a noção de que o “Brincar” pressupõe regras mais simples e flexíveis que o “Jogar” e talvez seja esta a grande diferença entre estes dois termos. No jogo existe uma interação entre pessoas para o lúdico de competição, onde pode existir (ou não) uma ou várias equipas e um ou vários vencedores que devem seguir à risca as regras pré-estabelecidas. No entanto, são dois termos que têm uma grande importância no desenvolvimento social, emocional e cognitivo na vida da criança.

### **1.3. O jogo no desenvolvimento social e emocional da criança**

Na perspetiva de Pessanha (2001) a atividade lúdica representa uma faceta do comportamento da criança que, contribuindo para o desenvolvimento global e formação da personalidade, favorece a aquisição de autonomia e de autoconfiança. Neste sentido, apresenta-se fundamental para o desenvolvimento socioemocional da criança que estabeleça relações e que se integre em grupos, abrindo-se, assim, a inúmeras emoções e sentimentos, que a ajudarão a desenvolver-se a nível social e emocional.

Segundo Moreira e Oliveira (2004, p. 63 citados em Cabral, 2014, p. 36)

“É consensual entre os especialistas que o jogo tem um valor formativo insubstituível desempenhando funções tanto ao nível da integração como da interação social. Por isso os jogos desempenham um papel primordial nos processos de socialização dos mais novos e no desenvolvimento de cognição, de atitudes, emoções e mesmo manipulação de objetos, sendo fundamentais para a iniciação das crianças no saber cultural do grupo e na sua forma de entender o mundo”.

Para Sarmiento e Fão (2005 citados em Rodrigues, 2017) através da atividade lúdica, as crianças criam laços sociais entre si e com os adultos, aprendem a ultrapassar obstáculos e experimentam sensações que desconhecem. Segundo Vandenplas-Holper (1983, p.47) “(...) o jogo é sobretudo uma situação privilegiada de interação e de desenvolvimento social” e “os jogos de regras contribuem também para o desenvolvimento social e afetivo” (idem, 1983, p. 69).



Na perspetiva de Sousa (2003) através do jogo, a criança engrandece-se, realiza-se, satisfaz-se, cria novas potencialidades e desenvolve a sua personalidade. Baranita (2012) acrescenta ainda que aprender a jogar, leva ao desenvolvimento da personalidade, onde a afetividade e a sensibilidade estão presentes.

Na opinião de Dallabona e Mendes (2004) a criança ao brincar, aumenta a sua independência, a imaginação, a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o crescimento mental e a adaptação social.

Na perspetiva de Pinto e Tavares (2010) é no envolvimento emocional que torna a ludicidade um forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

Concordando com a perspetiva destes/as autores/as, os jogos são fundamentais para desenvolver diferentes condutas, nos quais as crianças expressam as suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo que as rodeia. Ainda neste sentido, os jogos têm efeitos positivos na melhoria da autoestima, contribuindo para a interação social e bem-estar, criando, assim, climas propícios ao envolvimento emocional.

Deste modo, importa referir que a utilização dos jogos em contexto escolar pode criar um ambiente prazeroso e atraente, ao mesmo tempo que se promovem aprendizagens cognitivas.

#### **1.4. O Papel do jogo no processo ensino- aprendizagem**

Nas palavras do educador Paulo Freire (Ribeiro, 2015), não existe ensino sem aprendizagem. Para este, educar é um processo dialógico, um intercâmbio constante. No processo ensino-aprendizagem é preciso reconhecer o outro (professor e aluno) em toda a sua complexidade, onde se promove o diálogo entre o conteúdo curricular (formal) e os conteúdos únicos (vivências, história individualidade). No pensamento de Dallabona e Mendes (2004) e concordando com a informação anterior, nos dias de hoje já não há espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte. Atualmente o professor é um agilizador do processo aprendizagem e o aluno, um verdadeiro pesquisador.

Na perspetiva de Drew et. al., (s/d, p.33 citados em Duarte 2009) o jogo é uma atividade que promove o diálogo e o respeito pelos outros, como tal, pode e deve ocupar um lugar central na metodologia do docente. No ambiente escolar, é importante que o lúdico esteja sempre presente, pois este pode trazer novos conhecimentos e formas de interação, uma vez que é uma necessidade, não só das crianças, mas também de todos os indivíduos (Moya & Walter, 2016; Salomão, Martini & Jordão, 2007). Situando-nos na

perspetiva de Dallabona e Mendes (2004) a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

Cerveira (2017) acrescenta ainda que embora o lúdico não seja o único método de aprendizagem eficaz é, sem dúvida, um método de qualidade que pode levar a resultados muito positivos, fazendo a junção dos interesses da criança com as necessidades que esta apresenta.

Como referido anteriormente, o jogo é considerado um excelente recurso lúdico e Kishimoto (1994) afirma que o jogo infantil torna-se uma forma adequada para aprendizagens dos conteúdos escolares. Concordando com Kishimoto, também Moratori (2003) considera que o jogo apresenta-se facilitador de aprendizagens consideradas, muitas vezes, de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno uma vez que “desenvolve a capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação” (p.12). A inserção de jogos, segundo Grando (2001, citado em Moratori, 2003) implica vantagens. Este autor refere que com a presença de jogos no processo ensino-aprendizagem existe uma fixação, introdução e desenvolvimento de conceitos, desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas, existe uma maior participação por parte das crianças, favorece a socialização, é um fator de motivação, entre outras.

Para Piaget (1976, citado em Aguiar, 2003, p. 83) o jogo é um recurso “tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçantes”.

Segundo Rubin, Fein e Vandenberg, citados por Neto (2001, p.195, citado em Duarte, 2009, p. 23), “o jogo promove o desenvolvimento cognitivo, capacidade verbal, produção divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais, capacidade de processar informação.

A perspetiva de Santos (2000) acrescenta que o jogo é uma ferramenta ideal da aprendizagem, uma vez que estimula os interesses das crianças, desenvolve diferentes níveis da sua experiência pessoal e social e “simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (p.38). No mesmo sentido, Santos (2000) acrescenta que “jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, mas sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar”, ou seja, nem todo o jogo pode ser

considerado material apropriado para sala de aula ou até mesmo como material com significado para a aprendizagem da criança.

Assim, constatamos que as opiniões dos vários autores referidas anteriormente, clarificam que existe um aumento de interesse e motivação perante os jogos na sala de aula, por proporcionarem às crianças uma maior facilidade, envolvimento e desenvolvimento no processo ensino-aprendizagem. No entanto, é preciso ter em atenção que nem todos os jogos são considerados bons materiais lúdicos com significado para a aprendizagem da turma. De acordo com Duarte (2009) existem diversas formas de motivar, mas todas deverão assentar em experiências interessantes, que conduzam a um fim valioso. O motivo deverá variar consoante o tipo de trabalho, a idade dos/as alunos/as, o desenvolvimento físico/mental, as atitudes, a destreza, entre outros fatores.

Para sintetizar e concordando com Wassermann (1994) se oferecermos às crianças oportunidades para desenvolverem a criatividade e a capacidade de investigação através do jogo, e as ajudarmos, em seguida, a refletir sobre as suas experiências através de um novo jogo, fazemos com que elas aprendam nas aulas a reunirem estas condições, desenvolvam a confiança em si próprias e as suas capacidades individuais; aprendam a pensar, e o seu poder de iniciativa aumente bem como a sua responsabilidade, a sua criatividade, e a sua inventiva. A sua capacidade de compreensão dos conceitos ou das ideias importantes contidas no programa curricular também aumenta. Os conceitos são aprendidos e compreendidos por via da experiência, da prática, o que constitui a única forma de os indivíduos de qualquer idade aprenderem a compreender. E, além do mais, as crianças gostam da experiência.

### **1.5. O papel do/a professor/a quando implementa um jogo na sala de aula**

É fundamental fazer referência ao papel das pessoas implicadas em todo o processo relativamente ao uso do jogo no 1º CEB. Em primeiro lugar, é importante referir que, “o papel do educador/professor está essencialmente baseado no acto de educar tomando como comportamento típico e ideal com todas as competências, orientações e valores que isso implica” (Cró, 1998, p. 16).

Ainda segundo Cró (1998), “o educador/professor deverá:

- Observar o desenvolvimento de cada criança e do grupo, a fim de decidir qual a melhor intervenção, avaliando também a sua própria ação educativa;
- Planificar as melhores intervenções em função do grupo e de cada criança;
- Executar o plano de intervenção que melhor convém;
- Avaliar o *feedback* da acção para a reorientar se for caso disso” (p.35).

Na perspectiva de Wassermann (1994), “os professores não precisam de ser o centro do processo para ensinarem. Podem trabalhar individualmente com um aluno, podem supervisionar ou orientar um trabalho de grupo ou moldar certos comportamentos” (p. 125). Altet (1997, citado em Duarte, 2009, p. 22) concorda, dizendo que a função do/a professor/a, enquanto profissional da aprendizagem, não é apenas a de transmitir conhecimentos, mas a de agir para que os/as alunos/as aprendam. A autora considera que, desta forma, o/a professor/a ao ajudar a criança a aprender, vai facilitar a sua autonomia.

Um/a profissional da educação tem um papel relevante no desenvolvimento da criança, cabe-lhe a ele/a oferecer experiências enriquecedoras para que se proporcione um ambiente interessante e estimulante. Como tal, no pensamento de Niles e Socha (2014) o/a professor/a tem o papel fundamental para conduzir trabalhos lúdicos, levando a turma a atingir os objetivos específicos da aprendizagem dos conteúdos, conseguindo assim, desenvolver a capacidade das mesmas de assimilarem o conteúdo exposto da melhor maneira possível e proporcionar a socialização das crianças.

Na opinião de Niles e Socha (2014) o lúdico tem uma tarefa difícil, pois o/a educador/a tem que ter uma fundamentação teórica bem estruturada e ter a consciência de que está a trabalhar com uma criança modernizada, e que o repertório de atividades precisa de ser adaptado às diferentes situações. É importante que o/a professor/a tenha um papel orientador ao longo de todo o jogo. Como referido anteriormente, a utilização pedagógica dos jogos, visa favorecer a aprendizagem a todos os níveis da criança. O que implica que o/a professor/a tenha conhecimento do nível de desenvolvimento desta. Para que isso aconteça, é fundamental que esteja em constante atualizações de conhecimentos e que faça reflexões da sua prática, para crescer enquanto pessoal e profissional.

Segundo Fialho (1997, citado em Costa, 2015, p.10), ao levarmos aos/às nossos/as alunos/as um determinado jogo, são necessários alguns cuidados, como por exemplo:

- A experimentação dos jogos- É essencial que o/a professor/a teste o jogo antes de o aplicar com os/as alunos/as visando evitar surpresas indesejáveis durante a execução, observando se as questões envolvidas estão corretas e se as peças do jogo estão completas.
- Verificação das regras- As regras devem ser claras e sem muita complexidade de forma a motivar a criança. Assim, ela demonstrará interesse pelo desafio e pelo desejo de vencer.
- Proposta de atividades relacionadas aos conteúdos dos jogos- É interessante que o/a professor/a prepare atempadamente determinadas atividades que estejam relacionadas com os conteúdos desenvolvidos no jogo, para que este tenha verdadeiramente um valor significativo, enquanto objetivo educacional e pedagógico. No entanto, não é necessária uma grande quantidade de atividades, porque assim, o/a aluno/a poderá perder o interesse pelo jogo por se sentir na obrigação de jogar para aprender.

Para Santos (2000), existem quatro elementos que devem ser levados em conta pelo/a professor/a para a aplicação de jogos em sala de aula, são eles:

- 1- jogos extremamente fáceis ou cuja solução se coloca acima da capacidade de solução por parte do/a aluno/a podem causar o seu desinteresse;
- 2- o jogo nunca pode surgir como trabalho ou estar associado a alguma forma de sanção;
- 3- a conveniência do ambiente é fundamental para o sucesso no uso dos jogos;
- 4- um jogo nunca deverá ser interrompido e deverá ter um começo, um meio e um fim.

Para Moratori (2003, citado por Costa 2015, p. 12), o/a professor/a ao optar por uma atividade lúdica deve ter os objetivos bem definidos. Esta atividade pode ser realizada como meio de conhecer o grupo com o qual se trabalha (desenvolvimento da área de formação pessoal e social) ou pode ser utilizado para estimular e promover aprendizagens específicas (o jogo como instrumento de desenvolvimento cognitivo).

Como refere Melo (2008) o/a professor/a ao desenvolver o jogo em sala de aula deverá ter em conta que o/a aluno/a aprende inconscientemente, pois o prazer alivia a pressão escolar e a necessidade permanente de dominar o conteúdo. É importante

evidenciar a ideia que os jogos são muitas vezes utilizados como recursos que complementam o método de ensino utilizado pelo/a professor/a. No entanto, como relata Baranita (2012) ” para que os jogos e brincadeiras sejam considerados ferramentas eficazes para o ensino-aprendizagem é preciso uma planificação organizada, contendo objetivos e metas para que o jogo não passe a uma atividade perdida e sem fundamentos” (p.53).

Em suma, para que ocorra êxito no desenvolvimento do lúdico, é de extrema importância que o/a professor/a esteja atento/a ao que acontece em sala de aula e interaja de forma dinâmica, positiva e conciliadora, através de jogos que transmitam conteúdos e promovam a socialização entre a turma. Concordando com Tezani, (2006), para trabalhar com os jogos em todas as suas dimensões, tanto cognitivas quanto afetivas, é preciso definir objetivos para que não se crie um momento solto e sem significado dentro da sala de aula.

## **CAPÍTULO II - Caracterização da instituição e comunidade envolvente**





## **2.1. Breve caracterização da Instituição onde decorreu o estudo**

A Escola do 1º CEB onde decorreu o estudo tinha a valência de Pré - Escolar e 1º CEB e pertencia a um Agrupamento de Escolas de Coimbra. Estando numa zona da cidade onde se concentravam numerosos serviços e comércio, algumas crianças deslocavam-se diariamente de localidades limítrofes, por motivos relacionados com a proximidade do local de trabalho dos/as encarregados/as de educação.

O edifício foi construído em 2011, contendo uma área de 11800 m<sup>2</sup> e era constituído por rés-do-chão e primeiro andar, ao qual o acesso era feito pelas escadas ou pelo elevador.

Todas as salas se encontravam bem equipadas, com materiais didáticos, computador e quadro interativo, uma banca com torneira e água corrente, armários para arrumação de materiais, por isso, tinham todas as condições para desenvolver qualquer atividade dentro da sala de aula. Este edifício possuía ainda saídas de emergências, plano de evacuação, sistema de alarme, acessibilidades a deficientes, sistema anti-incêndio e de climatização e ainda, acesso à internet.

O Centro Escolar tinha inscritas 292 crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico, totalizando-se 12 turmas, 3 turmas de cada ano. O corpo docente era constituído por doze docentes titulares de turma; um docente coordenador de estabelecimento que presta, igualmente, apoio educativo; um docente de apoio educativo e um docente de Educação Especial; uma psicóloga e uma terapeuta da fala. O pessoal não docente era formado por 6 assistentes operacionais. Existiam ainda duas professoras bibliotecárias.

As crianças pertenciam a famílias de nível socioeconómico elevado, visto que, a maioria dos/as Encarregados/as de Educação apresentavam habilitações literárias de grau superior, como licenciatura, mestrado e doutoramento. A média de idades dos pais situava-se nos 35/40 anos, o que se pode justificar pelas suas habilitações literárias que, consequentemente, leva a que a constituição da família seja mais tardia.

Quanto ao nível de frequência de inscrições nas AEC era muito elevado, sendo que apenas 4 ou 5 crianças não participavam porque tinham outras atividades extracurriculares fora da escola com horários sobrepostos.

### **2.1.1. Constituição e caracterização do grupo em estudo**

O grupo de estudo era composto por crianças, em que 12 eram do sexo feminino e 13 do sexo masculino e as suas idades compreendiam-se entre os 6 e os 8 anos. No

grupo, estava inserida uma criança que integrou a turma, apenas este ano letivo, uma vez que foi retida no ano 2015/2016, por possuir necessidades educativas especiais (NEE), revelando algumas dificuldades na área curricular de Português pela dislexia que apresentava. Foram-lhe implementadas as medidas educativas previstas, tendo apoio da Educação Especial (um bloco de noventa minutos semanais).

Através da professora titular, obtivemos a informação que antes da entrada na escolaridade obrigatória, todos as crianças frequentaram a Educação Pré-Escolar. O nível de aprendizagem global da turma era muito satisfatório, sendo o número de crianças com mais dificuldades reduzido, estando essas dificuldades muito ligadas a problemas de concentração.

Esta turma encontrava-se habituada ao trabalho individual, uma vez que a cooperação entre pares ainda não estava muito desenvolvida. Quanto aos interesses do grupo, este era extremamente recetivo a novos desafios, mostrando-se sempre muito curioso e dinâmico.

### **2.2.2. Intencionalidades educativas, intervenientes e estratégias educativas**

Segundo o Plano de Trabalho da turma <sup>1</sup>, as principais dificuldades diagnosticadas eram: Atenção e concentração na realização das tarefas; Criação de algumas dinâmicas de grupo, fora da sala de aula, assente em líderes que podem conduzir a exclusões.

Para a ação e estratégias de superação de dificuldades da turma destacavam-se 16 pontos. Eram eles: Interpelar as crianças de modo a que sintam necessidade de estar atentas, para intervir com êxito; Limitar o material em cima da mesa ao que está a ser utilizado; Dar maior possibilidade de participação, às crianças com maiores dificuldades; Incentivar as crianças com mais dificuldades a partilharem os seus êxitos; Promover o trabalho de pares de forma cooperativa; Debater e analisar factos ocorridos que causem constrangimentos ou insegurança a qualquer elemento da turma; Partilhar sentimentos; Envolver as crianças na avaliação académica, pessoal e social; Promover a heteroavaliação de forma fundamentada; Estabelecer regras de saber estar e saber ser, pela turma; Promover a autoavaliação e heteroavaliação do comportamento registando-o cartaz próprio; Valorizar os sucessos, académicos e comportamentais, mesmo que pequenos; Valorizar mais o esforço que os resultados; Propor tarefas de

---

<sup>1</sup> O Plano de Trabalho da turma foi referido e facultado pela professora titular.

aprofundamento, para as crianças com melhor desempenho; Propor desafios matemáticos, com resolução individual ou em pares e debate dos resultados em turma; Orientar para a leitura de livros do PNL.



### **CAPÍTULO III - Apresentação da temática e do estudo**



### **3.1. Apresentação da temática**

No presente capítulo será apresentada a componente empírica deste relatório, que resultou de uma investigação realizada paralelamente com o estágio efetuado numa Escola de 1º CEB em Coimbra, entre os meses de outubro e junho do ano letivo 2016/2017. O grupo-alvo era composto por 25 crianças com idades compreendidas entre os 6 e os 8 anos sendo que 13 correspondiam ao sexo masculino e 12 ao sexo feminino.

Para perceber a importância de jogos no 1º CEB, foram desenvolvidas atividades, questionários e entrevistas com as crianças e foram também entrevistados/as 3 professores/as.

No percurso metodológico foram seguidas várias etapas, tendo tido em atenção a temática e os métodos mais adequados para recolher os dados mais pertinentes relativamente à perceção face ao lúdico. De acordo com Fortin (1999, p.354 citado em (Costa, 2014, p. 106) “a fase metodológica diz respeito às etapas do decurso das quais foram tomadas decisões pelo investigador sobre a maneira de responder às questões de investigação ou às hipóteses formuladas na fase conceptual”.

### **3.2. Problemática**

A utilização do jogo em sala de aula não é recente, no entanto, o/a professor/a que usava o jogo ou a brincadeira para a transmissão de conteúdos, era por vezes, mal interpretado, uma vez que para a sociedade o que interessava realmente era a quantidade de conteúdos transmitidos às crianças, fazendo apelo à memorização. Hoje em dia, a escola não se deve limitar à transmissão de conteúdos, uma vez que a criança tem acesso a meios diversificados de transmissão de conhecimentos e torna-se cada vez mais desmotivada pela forma como os conteúdos são lecionados. Por estes mesmos motivos, é importante que o/a docente, na sua prática educativa, desenvolva diversos métodos para que a aprendizagem seja a mais significativa. É importante evidenciar que um/a bom/boa profissional de ensino deverá ter em conta que as crianças não aprendem todas da mesma maneira nem com a mesma facilidade e que cada criança possui os seus interesses e necessidades. Para Drew, Olds, e Henry Olds (s/d) “Todas as crianças sentem uma enorme curiosidade pelas coisas da vida e os jogos dão-lhes oportunidades de estudar alguns dos seus aspectos” (p.23). Como adianta Dallabona e Mendes (2004) “As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e

entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da conceção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial” (p.2). Os jogos podem ser utilizados em todas as disciplinas, porém devem ser bem adaptados aos conteúdos, à faixa etária e à prontidão das crianças.

### **3.3. A pertinência do estudo**

Através de uma observação atenta e cuidada durante três semanas, tomou-se consciência do ritmo de trabalho das crianças do 2º ano bem como a pressão constante que as tarefas exigiam. Verificou-se também que a professora titular ao lecionar, recorria ao método expositivo, aos manuais, a fichas de trabalho, ao computador para projetar vídeos ou para fazer pesquisas com as crianças e utilizava muito poucas vezes jogos. Assim, depois desta constatação, compreendeu-se que seria interessante implementar alguns jogos, uma vez que estes ajudariam as crianças a aliviar ligeiramente a pressão constante do trabalho e seriam um recurso importante para consolidar aprendizagens ou introduzir conteúdos de forma lúdica e significativa.

Por esta razão, foi intenção utilizar estratégias apropriadas, procurando desenvolver novas competências, motivando as crianças para uma participação ativa nas atividades propostas, colmatar as principais dificuldades salientadas no Plano de Trabalho de Turma e perceber a opinião de cada criança relativamente aos jogos lúdicos como um recurso de aprendizagem. Com este estudo, pretende-se também perceber a importância atribuída por parte dos/as professores/as do 2º ano relativamente a esta estratégia.

### **3.4. Os objetivos do estudo**

Pelas razões expostas anteriormente partimos assim para a definição dos objetivos:

- Conhecer as potencialidades do lúdico como recurso didático, no processo ensino-aprendizagem no Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico;
- Perceber as preferências e opiniões das crianças relativamente aos jogos implementados na sala de aula;
- Compreender a importância atribuída pelos/as professores/as de 2º ano relativamente à utilização do lúdico no Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico;



### **3.5. Natureza do Estudo**

O presente trabalho centrou-se então, na importância de que o jogo pode ter quer para professores/as quer para as crianças, recorrendo-se a uma abordagem qualitativa. Para Duarte (2009) “A investigação qualitativa tem no investigador o instrumento principal na recolha de dados o seu ambiente natural” (p.5). Segundo Bogdan e Biklen (1994, p.48, citados em Duarte, 2009, p. 5), “os investigadores qualitativos frequentam os locais de estudo porque se preocupam com o contexto. Entendem que as acções podem ser melhor compreendidas quando são observadas no seu ambiente habitual de ocorrência”.

### **3.6. Instrumentos de recolha de dados**

Como forma de avaliar e refletir sobre a evolução das crianças e sobre as intenções para a ação, foram utilizados instrumentos de recolha de dados, nomeadamente entrevistas e questionários.

As entrevistas, como adianta Quivy e Campenhoudt (1998) “distinguem-se pela aplicação dos processos fundamentais de comunicação e de interação humana (...) permitem ao investigador retirar informações e elementos de reflexão muito ricos e matizados” (pp. 191-192). Ainda na opinião de Quivy e Campenhoudt (1998) “as entrevistas contribuem para descobrir os aspetos a terem em conta e alargam ou rectificam o campo de investigação das leituras” (p.69). Bell (2010, p. 118 citado em (Costa, 2014, p. 109) acrescenta ainda que “a grande vantagem da entrevista é a sua adaptabilidade. Um entrevistador habilidoso consegue explorar determinadas ideias, testar respostas, investigar motivos e sentimentos, coisa que o inquérito nunca poderá fazer”. Neste caso, as entrevistas foram semiestruturadas, com o auxílio do guião elaborado previamente e de um gravador de voz para que as respostas transcritas fossem o mais reais possível. As entrevistas aos/as docentes continham 11 perguntas de resposta aberta e serviram para tomar consciência quanto às opiniões dos/as professores/as do 2º ano acerca dos jogos na sala de aula. No caso das entrevistas às crianças, estas foram uma vez mais semiestruturadas, com 8 perguntas de respostas abertas. Esta recolha de dados teve a função de perceber as opiniões, os gostos e as aprendizagens que cada um/a conseguiu adquirir com os jogos implementados.

Como forma de facilitamento da análise de dados, foi realizada uma categorização das entrevistas dos/as docentes e das crianças.

Segundo Duarte (2009) “O questionário é geralmente utilizado para encontrar dados de natureza quantitativa. No entanto, também é utilizado em investigação qualitativa, de forma a poderem comparar-se os dados obtidos com os de outras técnicas. Os questionários às crianças possuíam duas questões fechadas – em que uma delas era do tipo gradativa, com uma escala de 1 a 5 e outra quantitativa com 2 opções de escolha. Ainda no questionário, existiram outra questão de resposta aberta e um espaço onde as crianças eram convidadas a desenharem como se sentiram na aula. Este instrumento de recolha de dados teve como principal objetivo as crianças avaliarem as atividades que foram decorrendo ao longo do tempo.

### 3.7. As atividades lúdicas implementadas

Ao longo dos meses de intervenção, foram pensadas e desenvolvidas com rigor uma série de atividades <sup>2</sup> que contribuíssem para a aprendizagem e para o desenvolvimento de todos as crianças, sempre sustentadas em ideias precisas, pensadas, investigadas e refletidas de acordo com as necessidades, as capacidades, os interesses e os gostos da turma.

Foi nossa intenção: articular a prática supervisionada com o trabalho definido pela professora titular; ter sempre em conta os diferentes níveis de aprendizagem existentes na sala de aula; desenvolver competências pessoais, cognitivas e socioemocionais; escolher atividades que conduzissem as crianças a respeitar as regras dentro da sala de aula e os colegas; e, por fim, utilizar diferentes recursos de forma a cativar as crianças (suportes visuais, materiais didáticos, entre outros).

Neste sentido, foram selecionados quatro momentos de estágio que iremos descrever fazendo também uma análise/ autorreflexão sobre as mesmas.

Data	Nome da atividade	Áreas					
		PT	MAT	E.M	E.D	E.P	E.F.M
20-02-2017	O Robô		X				X
06-03-2017	Mimar Animais			X	X		
21-03-2017	As tabuadas		X				
02-05-2017	<i>Peddy Paper</i>	X					X

**Tabela 1** Atividades e respetivas áreas

<sup>2</sup> Ver Apêndice A.

Na tabela 1 estão representadas as atividades desenvolvidas com a turma do 2º C que incidiram sobre a temática deste relatório. Como se pode verificar, ao visualizar este quadro, verificamos uma interdisciplinaridade que iremos descrever em seguida. É de frisar que o tempo letivo no 1º Ciclo do Ensino Básico encontrava-se repartido em blocos de 45 e de 90 minutos, pelas diversas áreas curriculares, assim sendo, houve o cuidado em respeitar esses tempos.

### **3.7.1. Atividade 1: O Jogo do Robô**

A primeira atividade foi implementada no dia 20 de fevereiro de 2017, num horário compreendido entre as 14h00 e as 15h00, na zona exterior, onde as áreas exploradas mais evidentes disseram respeito a Matemática e a Físico-motora.

Com esta prática pretendíamos que as crianças alcançassem os seguintes objetivos: Utilizassem corretamente os termos «volta inteira», «meia volta», «quarto de volta», «virar à direita» e «virar à esquerda»; Estudassem matemática sem darem conta; Identificassem a direção do Robô; Praticassem jogos infantis, cumprindo as suas regras; Respeitassem os pares os restantes elementos; Executassem os movimentos de acordo com as direções que ouviam; E, por fim, respeitassem as nossas indicações ao longo do jogo.

#### **3.7.1.1. - Descrição da atividade**

Inicialmente dentro da sala de aula, foram explicados e exemplificados os movimentos e termos matemáticos que as crianças precisavam de saber para executar a atividade lúdica. Foram eles: “avançar x passos para a frente”, “avançar x passos para trás”, “virar à esquerda”, “virar à direita”, “dar um quarto de volta”, “dar meia volta” e “dar uma volta inteira”.

Depois de algumas repetições dos movimentos e dos termos a serem utilizados no jogo, a turma foi conduzida para o espaço exterior e organizada para que existisse uma dupla – o Robô e o Comando – a restante turma –. os obstáculos. Na explicação, enfatizou-se mais uma vez os comandos acima referidos, de modo a que se familiarizassem com a linguagem matemática.

Posto isto, um elemento da dupla verbalizou os comandos, para que o/a colega que estava vendado – o Robô – chegasse a um ponto predefinido, adaptando-se assim, com a linguagem e com os termos corretos. O importante seria reconhecerem que ao dar as indicações para um ponto de referência é sempre necessário utilizarem uma

linguagem matemática adequada e precisa. Deste modo, quando o elemento vendido chegava ao local planeado, o par trocava de posições, e quando a criança passava por estes dois papéis, o par era alterado. Assim, todas as crianças podiam passar pela experiência de comando e comandado.

É importante referir que a organização foi feita por ordem alfabética e todos/as tiveram a oportunidade de serem comandados e comandarem o/a colega, no entanto, foram necessários mais 45 minutos do dia seguinte para que a tarefa ficasse concluída.

### **3.7.1.2. - Materiais**

Relativamente aos materiais, foi necessário apenas uma venda para o papel de Robô. Como já foi referido anteriormente, a atividade foi desenvolvida no exterior da escola, de maneira a existir área suficiente para que as crianças se mobilizassem à vontade sem que existisse limitações de espaços.

Neste jogo havia a possibilidade de marcar os obstáculos apenas com objetos, no entanto, achámos mais pertinente e motivador serem as próprias crianças a fazê-lo para que todas se sentissem integradas na atividade que estava a ser desenvolvida.

### **3.7.1.3. - Reflexão da atividade**

O jogo do Robô foi ponderado e construído a pensar em toda a turma, de modo a verificar, estimular e preparar as crianças a trabalharem os conceitos matemáticos que iriam ser desenvolvidos teoricamente no dia seguinte.

Esta atividade foi pensada e executada, para que os conteúdos matemáticos fossem entendidos, pois estávamos cientes que a matéria não era fácil de ser entendida e que eram necessários exemplos práticos para que existisse uma maior compreensão.

De um modo geral, todas as crianças conseguiram atingir o pretendido com facilidade, e mesmo nas expressões mais complexas, como foi o caso de «um quarto de volta» e «uma volta inteira» tinham sempre a restante turma para as auxiliar.

É de salientar, que através do jogo proposto era possível avaliar várias habilidades, pois era necessário, acima de tudo, que as crianças soubessem e trabalhassem conteúdos matemáticos, ao mesmo tempo que tinham de saber respeitar e auxiliar os pares, existindo assim, um clima de partilha, de troca de opiniões e de espírito de equipa.

Existiu um pouco de receio antes de se implementar o jogo, pois era a primeira vez que organizávamos uma atividade lúdica direcionada para a área de matemática. No

entanto, deu-nos imensa satisfação pô-la em prática, visto que a turma superou as expectativas. Esta demonstrou muita dedicação e interesse no decorrer e após o jogo, e isso foi notório pelo entusiasmo e pela quantidade de pedidos que proferiram para que houvesse uma repetição do mesmo.

### **3.7.2. Atividade 2: Mimar Animais**

A segunda atividade foi implementada no dia 6 de março de 2017, na sala de aula, no horário compreendido entre as 15h15 e 16h00, onde se focou nas áreas de Estudo do Meio e Expressão Dramática.

Com a atividade, pretendíamos que as crianças identificassem os nomes dos animais e os respetivos ambientes; Representassem de forma autónoma; Ganhassem mais confiança e uma maior desinibição e, por fim, criassem laços de cumplicidade entre todos.

#### **3.7.2.1. - Descrição da atividade**

Após ser lecionada uma aula de Estudo do Meio relativamente aos animais selvagens e domésticos e os seus ambientes, com o auxílio de um *PowerPoint*, organizámos o jogo “Mimar Animais” como consolidação da matéria. Assim, levámos para a aula 25 cartões de animais (número total de crianças) e colocamos no quadro branco da sala 3 papéis com os termos: «ambiente terrestre», «ambiente aquático» e «ambiente aéreo». No primeiro objetivo do jogo cada criança, à vez, retirou um animal aleatoriamente e, sem mostrar, representou esse mesmo animal para que a turma adivinhasse. Depois do nome do animal ter sido desvendado, o segundo objetivo era colocá-lo no quadro no local correto, ou seja, no ambiente terrestre, aquático ou aéreo.

#### **3.7.2.2. - Materiais**

Quanto aos materiais utilizados, como já foi referido anteriormente, foram utilizados cartões com vários tipos de animais selvagens e domésticos e 3 papéis com os termos «ambiente terrestre», «ambiente aquático» e «ambiente aéreo».

#### **3.7.2.3. - Reflexão da atividade**

Esta atividade foi pensada e construída para todas as crianças, desde as mais tímidas às mais desinibidas. No decorrer do jogo existiu alguma agitação, uma vez que a turma não estava familiarizada com este tipo de jogos mais dinâmicos, neste caso com

a Expressão Dramática. No entanto, consideramos que foi muito positivo e ficámos surpreendidas com algumas representações. Existiram quatro crianças que se destacaram pelo à vontade que demonstraram ao representar, porém, são as que já tínhamos em conta como as mais desinibidas do grupo. Por outro lado, algumas mais envergonhadas, onde no dia-a-dia se mostram menos comunicativas, representaram na perfeição o animal, ao ponto de a restante turma adivinhar de imediato o nome que se encontrava no cartão.

Dois dos pontos menos positivos que pretendemos mencionar foram, sem dúvida, a agitação que se gerou no início do jogo (como já foi referido anteriormente) e o espaço onde este se proporcionou. A sala deveria ter sido reorganizada para que as mesas e as cadeiras não atrapalhassem a visualização da dramatização.

Dadas as anteriores observações em contextos educativos, muitas vezes a Expressão Dramática é pouco trabalhada e é fundamental proporcionar às crianças momentos em que estas se possam expressar através de outras linguagens. Como refere Piaget (1947, citado em Vandenplas-Holder, 1982) “A função mais importante do jogo sociodramático reside provavelmente no facto de ajudar a criança a adaptar-se afectivamente e emocionalmente à sociedade no qual é chamada a viver” (p.60). Mais uma vez, na opinião de Vandenplas-Holder (1982) “Na prática de jogos de papéis, a criança é criadora, unificando em novas combinações experiências dispersas e diversas. Esta criatividade dá-lhe uma profunda satisfação” (p. 59). E, é de salientar, que essa satisfação foi notória, pois demonstraram serem crianças com uma grande capacidade de imaginação, alegria e concentração.

### **3.7.3. Atividade 3: O jogo das Tabuadas**

A terceira atividade disse respeito ao “Jogo das Tabuadas” que decorreu no dia 21 de março de 2017, no horário compreendido entre as 11h30 e 12h00, onde se focou essencialmente na área da Matemática.

Com a atividade pretendíamos que as crianças: Construísem as tabuadas para uma maior memorização, bem como a destreza e a fluência de cálculo; Cooperassem e motivassem umas às outras; Partilhassem raciocínios de cálculo entre os elementos de cada grupo para um bom resultado final.

### **3.7.3.1. - Descrição da atividade**

Para colocar em prática a atividade, foi realizada uma tabela de dupla entrada, feita de cartolina, para a realização das tabuadas do 1, 2, 3, 4, 5 e 10. Optámos por ser o adulto a fazer a divisão da turma em 4 grupos, compostos por 6 elementos cada, para que as equipas fossem equilibradas o mais possível. Os grupos jogaram à vez e cada elemento retirou um cartão para saber qual a tabuada que lhe ia pertencer. Assim que um elemento do grupo terminava a tabuada que lhe tinha calhado, o elemento seguinte começava de imediato a fazer a sua e assim sucessivamente até toda a equipa terminar.

Ao longo do preenchimento da tabela, o tempo foi cronometrado e ganhou o grupo que conseguiu completar as tabuadas em menos tempo e com menores erros de cálculo.

A tabela foi afixada num quadro de cortiça no fundo da sala, para que todas as crianças conseguissem ter uma boa visualização e perceção do jogo executado e para ser utilizado as vezes que fossem necessárias ao longo do ano letivo.

### **3.7.3.2. - Materiais**

Os materiais utilizados disseram respeito a uma tabela de dupla entrada feita de cartolina com as tabuadas referidas anteriormente. Os resultados de cada operação eram pequenos cartões que se podiam colar e descolar da tabela através de velcro. Foi também necessário um computador e um cronómetro.

### **3.7.3.3. - Reflexão da atividade**

Este jogo foi planeado uma vez que a turma estava a aprender as tabuadas e existia ainda muitas crianças com algumas dificuldades no raciocínio de cálculo. Reconhecemos, então, que esta atividade seria uma mais-valia para motivar e treinar as tabuadas lecionadas anteriormente.

A realização de seis tabuadas quatro vezes podia-se tornar um pouco cansativo para os grupos, no entanto, correu bem e a turma teve um comportamento exemplar, uma vez que se manifestaram bastante entusiasmadas e atentas ao presenciar a prestação de cada uma. Apenas uma criança não reagiu tão bem ao resultado do seu grupo, culpando um dos elementos dizendo que este “tinha sido muito lento e por isso é que não tinham ganho”.

#### **3.7.4. Atividade 4: *Peddy Paper***

A última atividade foi realizada no dia 2 de maio de 2017 entre as 14h00 e as 16h00 e incidiu-se nas áreas de Português e Físico-Motora.

Com o jogo, pretendíamos que as crianças: Conseguissem responder adequadamente a perguntas; Houvesse entreajuda e cooperação entre colegas; Praticassem matéria lecionada ao longo do ano relativamente à gramática e deslocassem o mais rápido possível aos dez postos identificados.

##### **3.7.4.1. - Descrição da atividade**

A ficha de avaliação estava a aproximar-se e a professora titular, pediu para realizarmos uma ficha de revisões dos conteúdos que iriam ser abordados. Pensámos então, em fazer revisões das matérias, com as crianças mas de uma maneira mais divertida para que se libertassem do *stress* e da pressão que muitas vezes estão habituados. O *Peddy Paper* foi, então, uma forma de sistematizarem as aprendizagens de conteúdos gramaticais abordados ao longo do tempo. A primeira tarefa para dar início à organização da atividade foi, definir os dez postos e as pistas para cada uma. De seguida, foram organizadas dez questões para serem colocadas em cada um dos postos selecionados anteriormente e planeadas cinco equipas com cinco elementos cada.

Foi explicado à turma as regras: iriam ser organizadas em grupos para realizar um *Peddy Paper* no espaço exterior e interior da escola, onde teriam de responder a 10 perguntas relacionadas com a área de Português. Depois de serem definidos os grupos, as crianças agruparam-se e foi entregue uma folha com as pistas dos postos (cada grupo obteve uma folha com pistas com uma ordem diferente para não se cruzarem em cada posto) e uma mica vazia para irem colocando as questões com as respostas. Foi referido que cada grupo, assim que acabasse, teria que trazer consigo os papéis de resposta para que, no final, pudessem contabilizar o número de respostas certas e o tempo decorrido.

##### **3.7.4.2. - Materiais**

Para esta atividade foram necessárias cinco cópias das pistas dos postos e cinco cópias das perguntas em suporte de papel, um computador e um cronómetro.

##### **3.7.4.3. - Reflexão da atividade**

Ao longo da atividade, tentámos sempre, com o auxílio da professora titular e de colegas, deslocar-nos a todos os grupos para certificarmos-nos que todas estavam a fazer



o percurso correto e que estavam a participar na elaboração das respostas. Existiu um grupo onde um dos elementos se encontrava com algumas dificuldades de deslocação e por isso, não conseguia acompanhar tão bem os colegas. Porém, este mesmo grupo mostrou-se sempre muito preocupado e motivado em integrar a colega para que esta não se sentisse excluída.

É importante afirmar que das quatro atividades lúdicas aqui referidas, esta foi, sem dúvida a que mais precisou de regras para que a sua execução corresse da melhor maneira possível. Observou-se uma turma muito concentrada e atenta a todas as indicações antes de iniciarem o jogo. Para Vandenplas-Holder (1982) alguns jogos de regras favorecem o desenvolvimento de capacidades cognitivas tais como a atenção e a concentração; outros convidam a encontrar um compromisso entre a rapidez e a precisão, a impulsividade e a reflexividade.

Em suma, é importante referir que a turma superou as expectativas nesta atividade, uma vez que se mostrou muito dedicada e interessada do início ao fim do jogo.



## **CAPÍTULO IV - Apresentação e Discussão dos Dados**



#### 4.1. Conceções dos/as docentes sobre o jogo em sala de aula

Como um dos objetivos deste trabalho era compreender o ponto de vista dos/as professores/as relativamente ao uso do jogo na sala de aula, optamos por fazer entrevista aos/às três professores/as do 2º ano. A opção de entrevista foi, sem dúvida, a possibilidade de existir um contacto direto entre o/a investigador/a e o/a entrevistado/a. Esta consegue explorar melhor as suas opiniões, as suas experiências e informações extras que passam a ser relevantes para a investigação.

Assim, utilizamos a entrevista semiestruturada e como refere Afonso (2005, citado em Duarte, 2009, p. 43) as entrevistas semiestruturadas são um tipo de entrevistas que se guiam bastante pelo modelo da entrevista não estruturada, embora os temas abordados tendem a ser mais específicos. Geralmente são conduzidos por um guião que permite gerir o desenrolar da entrevista.

As entrevistas foram feitas individualmente e sempre com o auxílio do guião<sup>3</sup> elaborado antecipadamente e de um gravador de voz para que, posteriormente, se pudesse fazer a transcrição das respostas reais e completas. Para Alberti (1990), há alguns procedimentos importantes a serem adotados na preparação de entrevistas para a análise e um deles é, sem dúvida, a transcrição destas de preferência por quem as realiza. Com isto, depois desta primeira fase, transcrevemos as entrevistas<sup>4</sup> e fizemos uma análise dos dados recolhidos. Segundo Bardin (1991, p. 31 citado em Costa, 2014, p. 110) a análise de conteúdo “é um conjunto de técnicas de análise de comunicações”. Para Quivy e Campenhoudt (1992), a análise de conteúdo “oferece a possibilidade de tratar de forma metódica informações e testemunhos que apresentam um certo grau de profundidade e de complexidade” (pp. 224-225). De acordo com Bardin (1991, p. 36 citado em Costa, 2014, p. 110), a análise de conteúdo é “uma técnica de investigação que através de uma descrição objetiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto das comunicações, tem por finalidade a interpretação *destas* mesmas comunicações”.

Para a análise de dados, elaborámos um sistema de categorização<sup>5</sup>. No ponto de vista de Bardin (1991), a categorização “tem como primeiro objetivo (da mesma maneira que a análise documental), fornecer, por condensação, uma representação simplificada dos dados brutos” (p. 119). Deste modo, como já foi evidenciado, optámos por categorizar os dados recolhidos das entrevistas, uma vez que ao fornecer uma

---

<sup>3</sup> Ver Apêndice B.

<sup>4</sup> Ver Apêndice C.

<sup>5</sup> Ver Apêndice D.

representação simplificada dos dados pressupõe, efetivamente, uma leitura fácil dos mesmos. Posteriormente serão apresentados e discutidos os resultados.

#### **4.1.1. - Caracterização dos/as entrevistados/as**

Os/as entrevistados/as tinham idades entre os 46 e 51, sendo que 2 eram do sexo feminino e 1 do sexo masculino, com anos de experiência entre os 3 e os 9 na Instituição. Quanto às suas habilitações académicas possuíam, respetivamente, a licenciatura em Ensino de Português, Mestrado em Administração Escolar e, Licenciatura e Formação em Filosofia e Teologia e quanto ao tempo de serviço possuíam 28, 21 e 15, respetivamente.

#### **4.1.2. Categorias encontradas**

##### **4.1.2.1. - Importância atribuída às atividades lúdicas**

Das três opiniões partilhadas relativamente às suas ideias acerca da utilização e da importância do lúdico na sala de aula, podemos referir que os/as entrevistados/as consideram a sua utilização eficaz, importante e relevante para o desenvolvimento da criança, bem como muito importante no processo ensino-aprendizagem. Consideram-na igualmente uma boa estratégia para a exploração de conteúdos. daquelas que foram as suas opiniões<sup>6</sup> nesta matéria, destaca-se o seguinte testemunho:

“Obviamente que sim! Há um pedagogo do início do século XX que é muito apologista disso e todos nós sabemos que as crianças ficam mais motivadas com jogos” (I., 15 anos de serviço).

Como podemos verificar pelo exemplo de resposta, a atividade lúdica é considerada importante no processo ensino-aprendizagem. Foram unânimes em considerar que esta contribui para o desenvolvimento da criança. Na realidade e como afirma Sousa (2003) “a criança através da atividade lúdica, consegue sozinha, efectuar as mais preciosas conquistas experimentais e vivenciais para o seu desenvolvimento. É sobretudo através do jogo que a criança processa a sua autoeducação” (p.150).

##### **4.1.2.2. - Utilização dos jogos na sala de aula e os tipos de jogos**

Uma das questões colocada na entrevista foi se os/as docentes utilizavam o jogo nas suas práticas pedagógicas. A este propósito, podemos adiantar que os mesmos afirmam que utilizam o jogo, tanto para introduzir, consolidar ou até mesmo como

---

<sup>6</sup> Ver Apêndice D.

revisão dos conteúdos já abordados, no entanto, também evidenciam que não utilizam as vezes que gostariam. Exemplo disso é um testemunho de uma docente:

“O lúdico é muito importante, disso não tenho dúvidas! As crianças aprendem melhor e mais, utilizando o lúdico com estratégia de ensino, na exploração de qualquer área, qualquer disciplina, qualquer matéria as crianças aprendem melhor de forma lúdica. (...). Não utilizo as vezes que queria utilizar, pois tenho um número elevado de crianças na turma e por isso, não consigo trabalhar como gostaria” (A., 28 anos de serviço).

Os tipos de jogos utilizados por estes/as três professores/as dizem respeito a jogos improvisados, jogos concebidos por eles/as ou até mesmo jogos já existentes. Para isso, é importante que o/a professor/a tenha a perfeita noção das dificuldades apresentadas pelas crianças, bem como das suas maiores aptidões, para depois aplicar tais instrumentos. De seguida, deixamos o testemunho de duas docentes relativamente aos tipos de jogos utilizados nas suas práticas:

“Utilizo jogos improvisados por mim que naquele momento servem para aquele fim mas por norma utilizo já coisas concebidas por alguém” (E., 21 anos de serviço).

“Quando as turmas são pequenas e para ensinar gramática, ensino com jogos já existentes e outros jogos construídos por mim” (A., 28 anos de serviço).

#### **4.1.2.3. - Domínios onde são utilizados os jogos**

Uma questão que obteve respostas um pouco discordantes entre os/as entrevistados/as diz respeito aos domínios importantes para a utilização do jogo, pois referenciaram Português (gramática), Estudo do Meio, Matemática e até Expressão Musical:

“Essencialmente a gramática” (A., 28 anos de serviço).

“O Estudo do Meio e a Matemática, bem como depois nas áreas de expressões, por exemplo na Expressão Musical pois existem jogos que vão ao encontro dessa área” (E., 21 anos de serviço).

“Na expressão dramática e musical, obviamente que podemos brincar” (I., 15 anos de serviço).

#### **4.1.2.4. - Contextos e situações onde utilizam o jogo**

Também os/as entrevistados/as foram interrogados/as no sentido de perceber em que situações utilizam o jogo nas suas práticas. Das três respostas, pode-se evidenciar que os mesmos utilizam os jogos para introduzir, consolidar e recordar conteúdos. Destaca-se de seguida o testemunho de uma docente entrevistado:

“Por vezes utilizo os jogos como nota introdutória a um novo conteúdo, outras vezes para tentar exemplificar para perceberem melhor determinada temática. Normalmente utilizo mais como introdução a um novo conteúdo do que propriamente como revisões” (E., 21 anos de serviço).

Com os testemunhos dos/as entrevistados/as, concluímos que os/as docentes utilizam os jogos em várias situações e em vários contextos, tanto para introduzir como para consolidar, e para isso é importante que o/a professor/a tenha perfeita noção das dificuldades apresentadas pelas crianças.

#### **4.1.2.5. - Comportamento das crianças nas atividades lúdicas**

Quanto aos tipos de comportamentos que as crianças têm quando utilizam recursos lúdicos nas práticas diárias, o ponto de vista dos/as nossos/as entrevistados/as é muito semelhante, pois referiram que as suas crianças demonstravam entusiasmo, motivação, curiosidade, e possuem uma maior participação e atenção. Como podemos verificar pelos testemunhos, as crianças reagem muito bem perante a aplicação de jogos na prática pedagógica, verificando-se momentos de grande participação e de motivação da sua parte:

“Ficam mais motivados, mais curiosos, a atenção deles é mais direcionada e são muito mais participativos” (E., 21 anos de serviço).

“Eles gostam e preferem, portanto o comportamento é sempre bom. Ao longo do jogo revelam muito entusiasmo e motivação” (A., 28 anos de serviço).

Neste contexto, concordamos com Moyles (2007) que na verdade, “o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação à vida e aprendizagem” e “a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica” (p.21).

Reconhecemos, então, que seria oportuno questionar a forma como observavam o impacto que os jogos têm para as crianças. As respostas, maioritariamente, recaíram na observação direta.

#### **4.1.2.6. - Vantagens e Desvantagens na utilização de atividades lúdicas**

Sugeriu-se aos/as docentes que mencionassem algumas vantagens e desvantagens da utilização das atividades lúdicas. Quanto às vantagens enunciaram que as crianças demonstram interesse, motivação, participação mais ativa, uma construção e transmissão de conhecimentos. Os pontos de vista dos/as nossos/as entrevistados/as são muito semelhantes:

“ (...) de facto eles têm mais interesse, motivação, participam mais de forma ativa” (A., 28 anos de serviço).

“As vantagens são: motivar o aluno, tornar o aluno mais concentrado, é ir ao encontro do processo natural de aprendizagem, pois as crianças aprendem mais pela forma mais lúdica e não custa



tanto à criança uma vez que estão a brincar de forma natural sem grande esforço, não tem consequências negativas a nível psicológico, interesse, participação mais natural pois não sentem que estão a ser obrigados e há um maior número de crianças a quererem participar” (I., 15 anos de serviço).

Relativamente às desvantagens as opiniões foram no mesmo sentido, pois referiram que existe incumprimento de regras na sala de aula (consequentemente, uma maior agitação), dificuldades em trabalhar em grupo e por vezes o difícil cumprimento do programa e do horário estabelecido pelo Ministério da Educação. Pode ser comprovado com pequenos excertos de algumas entrevistas:

“Tendo em conta que tenho uma turma com 25 crianças do centro da cidade com poucos hábitos de humildade e de “obediência”, não é fácil porque não conseguem por vezes, aliás, na maior parte das vezes não conseguem aceitar e cumprir as regras (...)” (A., 28 anos de serviço).

“Uma desvantagem nesta faixa etária é, sem dúvida, a desorganização que às vezes é difícil gerir dentro do espaço de sala de aula, pois os alunos têm muita dificuldade em trabalhar em grupo uma vez que estes jogos são praticados em pequeno ou grande grupo. Outra desvantagem é sem dúvida o difícil cumprimento do programa” (E., 21 anos de serviço).

#### **4.1.2.7. – O que pretende com o recurso ao jogo?**

Para finalizar a entrevista, lançou-se um último desafio aos/às docentes que tinha como objetivo responder à pergunta “O que pretende com o recurso ao jogo?”, à qual obtivemos respostas relacionadas com a qualidade e quantidade da aprendizagem, a motivação e a ligação socio afetiva:

“Pretendo que as crianças entendam e aprendam melhor e mais!” (A., 28 anos de serviço).

“Pretendo motivar os alunos, que eles ganhem confiança comigo. Se eu for demasiado rígido com os alunos e se não souber brincar não consigo criar uma certa familiaridade e empatia. Os professores no 1ºCEB são um bocadinho pais, psicólogos e amigos” (I., 15 anos de serviço).

#### **4.2. Avaliação das crianças sobre as atividades lúdicas implementadas**

Para a avaliação das práticas desenvolvidas ao longo dos meses, optámos pela utilização de um questionário<sup>7</sup> com 2 questões fechadas e 2 questões abertas. Segundo Afonso (2005, citado em Duarte, 2009, p.6), o questionário é uma técnica fiável de recolha de dados implicando, no entanto, alguns pressupostos considerados básicos, relativamente aos indivíduos questionados. Deverão, por outro lado, assumir uma postura de cooperação e, desta forma, responder voluntariamente. Deverão, também, responder de forma sincera, dizendo aquilo que realmente sabem e pensam. De seguida,

---

<sup>7</sup> Ver Apêndice E.

iremos apresentar os dados recolhidos através dos questionários que abrangeram as quatro atividades lúdicas desenvolvidas.

#### 4.2.1. Jogo do “Robô”

No questionário relativo ao Jogo do Robô, podemos verificar, através do Gráfico 1, que todas as crianças referem ter gostado do jogo, sendo que a maioria (20) refere ter adorado; 1 referiu ter gostado mais ou menos e 4 gostaram muito.

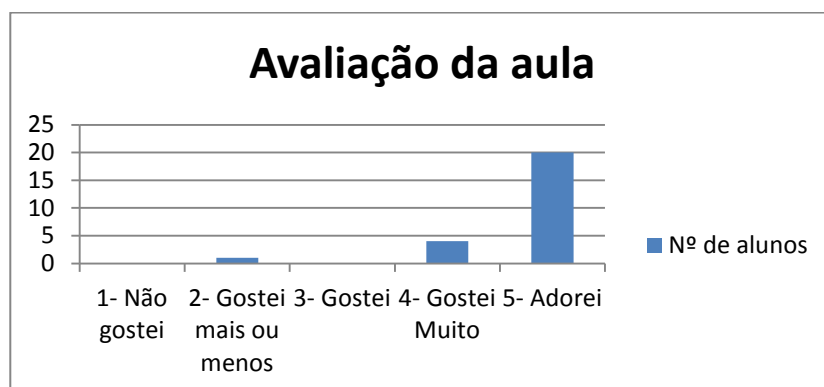


Gráfico 1 Avaliação da aula

Na pergunta “Gostas da aula quando existe jogo?”, todas as crianças responderam “Sim”.

Na questão em que se pedia para escrever uma palavra que descrevesse a aula, as respostas foram muito distintas, no entanto, foram todas positivas como podemos verificar no Gráfico 2. As palavras que se destacaram foram: “Gostei” (4), “Fixe” (5), “Fantástica” (4) e “Diversão” (4).

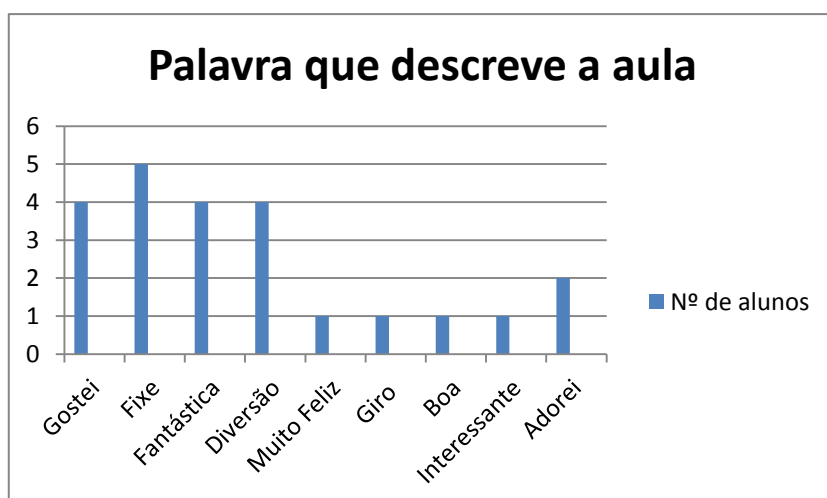


Gráfico 2 Descrição da aula 1

#### 4.2.2. Atividade “Mimar Animais”

No questionário relativo à atividade de Mimar Animais, ao selecionarem o quadrado correspondente à escala de avaliação, 2 referiram ter gostado, 1 gostou muito e 19 adoraram. É de salientar que a turma era de 25 crianças, no entanto, neste dia faltaram 3, e por isso mesmo não puderam participar na atividade.



Gráfico 3 Avaliação da aula 2

À pergunta “Gostas da aula quando existe jogo?”, todas as crianças responderam “Sim”. Quando solicitados a definirem, em palavras, esta atividade, duas palavras se destacaram “Feliz” (6) e a palavra “Divertida” (3). Como podemos observar, no Gráfico 4, todas as respostas foram traduzidas em palavras positivas.



Gráfico 4 Descrição da aula 2

### 4.2.3. Jogo “As tabuadas”

No questionário do jogo das Tabuadas, ao selecionarem o quadrado correspondente à escala de avaliação, 2 crianças gostaram, 2 gostaram muito e 21 adoraram. No gráfico 5 podemos observar as escolhas de cada aluno/a.



Gráfico 5 Avaliação da aula 3

À pergunta “Gostas da aula quando existe jogo?”, todas as crianças responderam “Sim”.

Para a solicitação “Escreve uma palavra que descreva esta aula” surgiu a palavra “Divertida” (8) e a palavra menos usada para descrever a aula disse respeito à palavra “Animada” (1). No entanto, todas as opiniões possuíram um carácter positivo e animador.

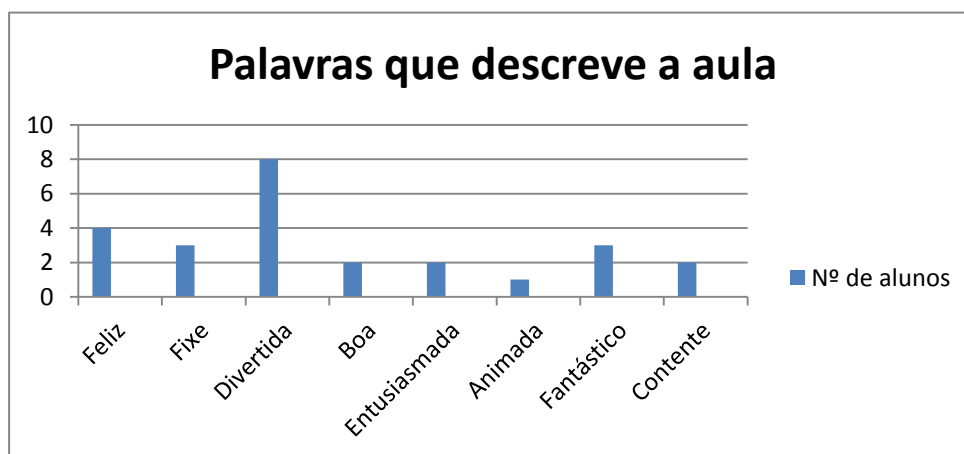


Gráfico 6 Descrição da aula 3

#### 4.2.4. “Peddy Paper”

No questionário relativo ao *Peddy Paper* executado no dia 2 de maio de 2017, 22 crianças avaliaram a aula com a pontuação máxima (“Adorei”) e 2 disseram que tinham gostado muito. Ao analisar o Gráfico 7, podemos concluir que foi a atividade que a turma no geral, mais gostou de participar.

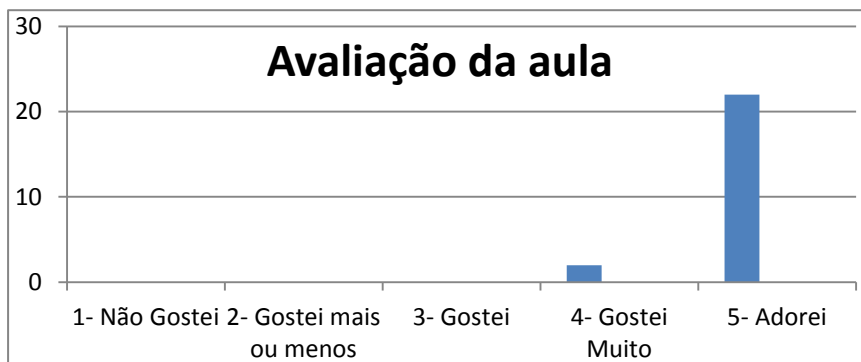


Gráfico 7 Avaliação da aula 4

Na pergunta “Gostas da aula quando existe jogo?”, todas as crianças responderam “Sim”.

Para responderem à questão “Escreve uma palavra que descreva esta aula” as palavras “Divertida” e “Fixe” foram as que surgiram com o maior número de vezes com 5 e 4 vezes respetivamente. Por outro lado, existiram 10 palavras que apenas foram evidenciadas 1 vez. De salientar que pela primeira vez surge a palavra competição.



Gráfico 8 Descrição da aula 4

No final das quatro aulas com recurso a atividades lúdicas, resolvemos testar a capacidade de avaliação das crianças. Assim, optámos por entregarem um questionário para avaliarem uma aula de Matemática em que a turma esteve somente a resolver fichas de trabalho. Como já esperávamos, as respostas foram muito divergentes das respostas aos jogos:

“Não gostei assim tanto” (G., 7 anos).

“Um *smile* zangado porque não gosto de fazer uma ficha, gosto mais quando são jogos” (M., 7 anos).

“Sou eu que gostei mais ou menos” (J., 7 anos).

“Não gostei porque é muito chato e não gostei nada” (L., 7 anos).

#### 4.2.5. Os desenhos

Como a última solicitação, pretendíamos proporcionar às crianças outra forma de expressão sem ser a escrita, pois isso poderia dar-nos a conhecer melhor o carácter e a personalidade de cada uma através do desenho e perceber algumas semelhanças e diferenças das ilustrações realizadas. Concordando com Goldberg (1999), o desenho é um importante meio de comunicação e representação da criança e apresenta-se como uma atividade fundamental, pois a partir dele, a criança expressa e reflete as suas ideias, sentimentos, percepções e descobertas. Na perspetiva de Salvador (1982), o desenho para a criança é um jogo e diverte-se tanto com ele como quando brinca com as suas bonecas ou automóveis: “Por meio do desenho, a criança joga, mas joga partindo do zero, criando ela própria as personagens e o ambiente, não precisa de transformar nada, busca-o no seu íntimo e traça-o no papel” (p.14).

Como forma de analisar os desenhos<sup>8</sup>, optámos por fazer uma breve caracterização sem fazer a distinção das atividades uma vez que estes, de uma maneira geral, assemelhavam-se muito em todas as atividades. Existiram desenhos com características diferentes de criança para criança, no entanto, cada uma representou quase sempre a mesma coisa e utilizou muitas vezes as mesmas cores para representar cada uma das atividades desenvolvidas.

Através da observação das ilustrações, apercebemo-nos que estas dividiam-se em 3 tipologias: *Smiles* como forma de demonstrarem as emoções evidentes da aula, o desenho de si próprio/a e/ ou de um/a amigo/a e a ilustração da aula que avaliaram.

---

<sup>8</sup> Ver Apêndice F.

Quanto aos *Smiles*, estes foram desenhados em ponto grande pintados em amarelo ou laranja e, na opinião de Bédard (2005), a criança que utiliza muito o amarelo “é exigente em relação a si própria e em relação aos outros” (p.28) e quanto à cor laranja a criança tem tendência a gostar mais de jogos em grupo. “Ela demonstra espírito de equipa e de competição sobretudo se lhe dermos um certo poder de liderança” (p.28). Também, na nossa opinião, o desenho dos *Smiles* encontra-se vulgarizada nas mensagens escritas nas plataformas digitais, onde as crianças, hoje em dia, estão habituadas a visualizar e a utilizar.

As crianças que se desenharam a elas próprias ou aos colegas, tenderam a fazer isso em todos os desenhos dos questionários. Este tipo de desenho variou muito, pois tanto desenhavam apenas o rosto da pessoa como o corpo inteiro.

Foram muitos os desenhos em que as crianças ilustraram a aula em questão, no entanto, apercebemo-nos que o que tinham desenhado foi o reflexo do momento mais marcante do jogo, como foi o caso do desenho do H. e da M (ilustrações 4 e 12, Apêndice F).

Recebemos desenhos que possuíam um formato pequeno, onde ocupavam apenas uma pequena parte do retângulo oferecido para o desenho. Segundo Bédard (2005) “este indica-nos uma capacidade de introversão e grande concentração. Ela [a criança] não procura ocupar tudo, talvez por falta de confiança ou porque simplesmente as suas necessidades são limitadas, ou seja, fáceis de contentar...” (p.11). Também na opinião de Salvador (1982), as figuras pequenas que deixam muito espaço em branco, transmitem sentimentos como a inferioridade. As crianças que desenharam em formato pequeno, tenderam em fazê-lo na descrição das quatro atividades avaliadas e ao analisar os nomes dos seus autores, verificamos que são realmente crianças introvertidas e com muito pouca confiança no seu trabalho, é o caso do G e da ML (ilustração 3, Apêndice F).

Por outro lado, existiram desenhos onde as crianças desenharam num formato grande, ou seja, ocuparam quase todo o espaço para o efeito da ilustração e, no ponto de vista de Salvador (1982) as crianças que ocupam uma grande parte do espaço são pessoas fortes e seguras de si mesmas. Para Bédard (2005) este tipo de crianças são capazes de grandes coisas a nível social, sentem a necessidade de se sentirem envolvidos e não gostam do isolamento, é o exemplo da criança J (ilustração 7 e 10, Apêndice F).

No ato de entrega de cada questionário preenchido, decidimos perguntar o que representava o desenho, fazendo assim uma legenda para que pudéssemos perceber realmente o que cada uma tinha sentido ao longo da aula, uma vez que os desenhos por si só são, muitas vezes, difíceis de interpretar.

Podemos afirmar que por um lado, existiram alguns desenhos onde se notava claramente que a criança não estava com paciência para desenhar, por outro lado e o que felizmente prevaleceu foi, sem dúvida, os inúmeros desenhos originais e as legendas interessantes que corresponderam às respostas das perguntas anteriores dos questionários.

Concluímos, assim, que o desenho é um sistema de representação muito rico e de extrema relevância para a criança, onde estão muitos de seus medos, as suas vontades, as suas carências e as suas realizações.

### **4.3. Conceções das crianças sobre o jogo em sala de aula**

Como já referimos a entrevista às crianças, também foi feita individualmente, com o auxílio do guião<sup>9</sup> e de um gravador de voz. A entrevista foi feita apenas a 11 crianças da turma do 2º ano para que esta não se tornasse repetitiva e o critério de escolha das crianças entrevistadas foi definida através de uma maior facilidade que estas tinham para se expressar e verbalizar os seus pareceres. Para a análise de dados, optámos mais um vez por transcrever a entrevista<sup>10</sup> e elaborar um sistema de categorização<sup>11</sup> que deu origem às categorias e subcategorias.

#### **4.3.1. Categorias encontradas**

##### **4.3.1.1. - Importância da existência de jogos**

Quando questionadas sobre a importância de existir jogos nas aulas, todas as crianças responderam que era importante, completando dizendo que as aulas eram mais divertidas, proferindo que os jogos permitem aprender e descansar das outras aulas e que é mais divertido não estar sempre a trabalhar. Deixamos, de seguida, dois dos testemunhos:

“Sim, porque assim era mais divertido não estar todo o dia a trabalhar “ (D., 7 anos.)

“Sim, para nós aprendermos melhor e com mais diversão” (R., 7 anos).

---

<sup>9</sup> Ver Apêndice G.

<sup>10</sup> Ver Apêndice H.

<sup>11</sup> Ver Apêndice I.



#### **4.3.1.2. - Aprendizagens através dos jogos**

Com a pergunta “ O que aprendeste com os jogos?” obtivemos respostas que podemos organizar em duas grandes categorias: académica e socio emocional. A maior parte dos/as entrevistados/as responderam que brincar não é magoar, é respeitar e ajudar os outros e que se tiverem um comportamento adequado nas atividades lúdicas terão, certamente, oportunidade de explorar mais jogos em sala de aula. No que diz respeito à categoria relacionada com a parte académica, responderam que através dos jogos aprendem mais nos vários conteúdos programáticos e apreenderam a importância de trabalhar em equipa. Vejamos nos testemunhos:

“Aprendi que brincar não é magoar os outros, quando alguém estar a jogar não chatear os outros e dar a vez a todos” (D., 7 anos).

“Aprendi a estar mais atenta com as coisas porque nas aulas sou um bocado distraída”( L., 7 anos).

“Aprendi que ganhar não é importante, que temos de fazer trabalho em equipa e às vezes até podemos aprender qualquer coisa de matemática como o jogo do Robô”. (J., 7 anos).

#### **4.3.1.3. - Reações das crianças perante a utilização dos recursos lúdicos**

Todos os/as entrevistados/as evidenciaram os tipos de emoções e sentimentos que têm ao saber que vão participar em atividades lúdicas. As emoções mais referidas foram a felicidade e tristeza quando ficam em último e os sentimentos de diversão e entusiasmo:

“Reagimos bem! Senti-me feliz!” (J. 7 anos).

“Bem, quer dizer mais ou menos porque às vezes nós ficamos chateados por ficar em último. Senti-me feliz” (J.M., 7 anos).

#### **4.3.1.4. - Diferenças das aulas lúdicas das outras aulas**

Para muitas crianças, as aulas com atividades lúdicas são uma oportunidade de aprendizagem e de divertimento. São mais divertidas e ao mesmo tempo aprendem conteúdos programáticos de maneira diferente. “Sim porque as aulas normais são para estudar e as aulas com jogos jogamos e aprendemos” (M., 7 anos). Aqui a dimensão de estudar como algo que se deve pensar demoradamente, logo aborrecida e a dimensão do trabalho, conotando com um forma de aprendizagem por ensaio e erro. “Sim! Porque os trabalhos são escrever e apagar” (J., 7 anos).

#### 4.3.1.5. - Conceções sobre jogar em equipa ou individual

Quando colocámos a questão se preferiam jogar em equipa ou individualmente, quase todas as crianças responderam prontamente que preferiam jogar em equipa, verbalizando que desta forma pode-se trabalhar em grupo, aprende-se mais com as outras pessoas, o jogo termina mais rapidamente e, ainda, proferiram que em equipa as pessoas são mais felizes e divertidas. Por outro lado, existiram algumas que justificaram que preferiam trabalhar individualmente porque é mais fácil e em equipa há mais confusão para decidir algo. Deixamos alguns exemplos de respostas das crianças:

“As duas. Porque em equipa podemos estar a trabalhar todos juntos e ajudamo-nos uns aos outros e individualmente é mais fácil porque somos nós próprios a jogar sozinhos” (J., 7 anos).

“Jogar em equipa porque posso dar opiniões, aprender a comportar-me e aprendo muito com as outras pessoas” (L., 7 anos).

“Às vezes em equipa e outras vezes sozinha. Porque em equipa quando estamos a decidir alguma coisa há muita confusão e os meus ouvidos são muito sensíveis e depois dói-me a cabeça mas em equipa fazemos o jogo mais rápido” (R., 7 anos).

#### 4.3.1.6. - Jogos mais apreciados

Nesta questão quase todas as crianças enunciaram todos os jogos executados ao longo dos meses, como foi o caso do jogo do Robô, Mimar Animais, Jogo das Tabuadas e o *Peddy Paper*. No entanto o jogo mais mencionado foi sem dúvida este último quer pela fruição em si quer pela inerente competição:

“*Peddy Paper*, Robô e as Tabuadas. Porque a minha equipa já venceu 2 jogos, acho que nunca perdeu” (T. 7 anos).

#### 4.3.1.7. - Conceções de uma aula perfeita

Nesta última pergunta muitas evidenciaram que uma aula perfeita para elas seria fazerem jogos, acabar o trabalho muito rápido, não estar sempre a fazer exercícios e cópias e ainda fazer um *Peddy Paper*. Podemos, deste modo, constatar que as crianças associam uma aula perfeita à utilização do lúdico mas em que permanece a ideia que uma aula com jogos é maioritariamente jogar sem “trabalharem”. Vejamos alguns exemplos:

“Uma aula perfeita só a trabalhar e a fazer fichas de certeza que não era! Seria com jogos e também trabalhar porque senão ficamos totalmente burros!” (L., 7 anos).

“Seria não estar a trabalhar todo o dia, não ter de estar sempre a pegar no lápis para fazer cópias e exercícios” (J., 7 anos).

“Eu a brincar com os meus amigos e a fazer jogos” (J.M., 7 anos).

#### **4.4. Conclusões e Discussão do Estudo**

Terminada a apresentação e discussão dos dados, é chegado o momento de confrontar as conclusões da análise dos dados com os referenciais que nos serviram de guia. Em primeiro lugar, é importante salientar que os/as docentes entrevistados/as corresponderam aos objetivos delineados no estudo, pois conseguimos apurar as opiniões dos/as mesmos/as acerca da importância da utilização do jogo em sala de aula, das suas potencialidades como recurso do processo de aprendizagem e ainda, perceber algumas das vantagens e desvantagens que estes/as apontam à sua utilização.

Todos/as os/as docentes entrevistados/as direcionaram o jogo para um desenvolvimento cognitivo da criança sem fazerem referência ao domínio social, motor ou até mesmo afetivo. Com esta constatação, é possível afirmar que os/as professores/as dão mais importância ao desenvolvimento cognitivo, ficando o domínio social e afetivo um pouco esquecido. No entanto, é importante referir, que para o autor Wassermann (1994), os/as professores/as que criam oportunidades para que o aspeto lúdico seja contemplado em sala de aula, contribuem tanto para o desenvolvimento cognitivo, como para o desenvolvimento social e psicológico.

Os/as entrevistados/as consideram que a utilização do jogo, no contexto de sala de aula, tem um grande impacto no comportamento da criança. Relatam que estas ficam mais entusiasmadas e participam com mais motivação. Porém, referem também que com os jogos não existe o cumprimento das regras, há desorganização da sala e as crianças revelam dificuldades em trabalhar em grupo. Também Pinto e Tavares (2010) concluíram no seu estudo que alguns profissionais não desenvolvem atividades lúdicas e mantêm a resistência ao dizer que o trabalho com a ludicidade acarreta desorganização. Com estas opiniões e com a componente teórica evidenciada, leva-nos a considerar que possivelmente estas desvantagens não são da total responsabilidade das crianças mas em grande parte dos docentes. Estas afirmações fazem-nos ponderar que os/as professores/as não utilizam os jogos na sala de aula as vezes necessárias para que as crianças se familiarizem com regras e disciplina e aprendam a ouvir e respeitar a opinião do outro, ações fundamentais que se devem ter perante a realização desta prática. Cabe aos/as professores/as agirem para colmatarem estas desvantagens referidas, utilizando mais jogos para trabalharem certos conteúdos do programa, treinando e modelando comportamentos de auto regulação de forma subtil e harmoniosa. Como refere Moyles (2007), quando a criança é confrontada com a

atividade lúdica, tem oportunidade “de comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais” (p.26).

No que diz respeito às opiniões das crianças relativamente aos jogos implementados, podemos referir que todas as respostas tiveram um caráter positivo, sendo o *Peddy Paper* o jogo com uma maior pontuação em relação aos elogios e à classificação da aula. As respostas ao questionário da aula de Matemática onde foram realizadas apenas fichas de trabalho, tal como seria de esperar, foram menos positivas quando comparadas com as respostas às aulas com recurso a atividades lúdicas. Torna-se evidente que as crianças são muito mais felizes a aprender de uma forma mais descontraída e divertida e, ao contrário do que imaginávamos, a maior parte das crianças não teve qualquer tipo de constrangimento em dizer realmente o que sentiram ao experienciar uma atividade lúdica ou uma outra tarefa distinta.

Por fim, quanto às conceções das crianças relativamente à utilização de recursos lúdicos em sala de aula, leva-nos a concluir que a turma de uma maneira geral gosta muito de jogos, contudo, no pensamento de certas crianças, existe uma barreira entre trabalhar e jogar. Para muitas, o jogar é diferente de aprendizagem académica, ou seja, veem o jogo apenas como lazer e não como uma maneira de aprender conteúdos referentes ao ano letivo pertencente. Visão ambígua que encontramos nos discursos dos adultos em que o brincar assume um papel central na vida das crianças, mas depois aparece a dicotomia entre brincar/trabalhar e brincar/aprender (Coelho & Vale, 2017).

A ludicidade, o brincar e o jogo é um campo que abrange várias temáticas, sendo interessante continuarem a existir estudos acerca desta questão para que se percebam efetivamente as grandes potencialidades no desenvolvimento e nas aprendizagens das crianças.

## **CAPÍTULO V - Considerações finais**



A elaboração deste Relatório Final teve como principal intuito dar a conhecer a importância do envolvimento do lúdico no 1º Ciclo do Ensino Básico, evidenciando, deste modo, todo o trabalho executado ao longo desta investigação. Como último capítulo, pretendemos assim, apresentar o impacto que esta pesquisa teve quer a nível profissional quer a nível pessoal e perspetivar futuras ações.

Em primeiro lugar, importa destacar que ao longo da prática e da formação académica, constatámos que nesta profissão é fundamental assumir uma atitude de constante questionamento e reflexão sobre a nossa prática pedagógica para que haja a possibilidade de uma mudança de atitude e consequentemente de aprendizagem. Uma das principais aprendizagens que pretendemos evidenciar é que todas as ações de professor/educador têm efeito direto na criança. Ainda no que diz respeito nas aprendizagens, consideramos que desenvolvemos competências com a gestão de um grupo, respeitando os interesses de todas e de cada criança. Aprendemos que para ser educador/professor é preciso manter e saber controlar várias situações em simultâneo. Tomámos consciência da importância de orientar, ouvir e estimular as aprendizagens por diferentes métodos. Apesar da pouca experiência de investigação, a ponte entre a teoria e a prática tornou-se mais interessante para nós do que alguma vez imaginámos.

Consideramos que esta experiência permitiu conhecer-nos melhor e pensar acerca dos nossos pontos fortes e dos pontos que ainda temos de melhorar. Destacamos assim como ponto forte a relação que conseguimos estabelecer com as crianças, onde prevaleceu uma grande cumplicidade. Relativamente aos aspetos que pensamos que temos de melhorar ao longo da nossa experiência, dizem respeito à gestão do grupo (saber exatamente o que fazer quando existe um comportamento não adequado às circunstâncias). E, sem dúvida, a valorizar mais o nosso trabalho e o nosso esforço enquanto futuras profissionais.

Focando-nos concretamente na mais-valia deste estudo para a nossa aprendizagem, pudemos comprovar que os jogos são realmente uma boa ferramenta para o desenvolvimento global das crianças, uma vez que conseguem proporcionar uma aprendizagem dinâmica ao mesmo tempo que proporcionam momentos de lazer. Tentámos na maioria das vezes planear as aulas que tivemos oportunidade de lecionar, recorrendo ao jogo para que todas as crianças pudessem estar envolvidas, motivadas e empenhadas a quererem saber mais de uma forma diferente e atrativa. Existe, claramente, uma maior motivação e interesse para aprender, aliados a uma maior

autoestima. Desta maneira, é importante os/as profissionais de ensino terem formação adequada relativamente aos fundamentos pedagógicos do jogo no desenvolvimento global da criança e, desta forma, repensarem as estratégias usadas na aprendizagem geral, uma vez que ficam demasiado preocupados/as com os conteúdos académicos, esquecendo-se de outras dimensões que são fundamentais para a aprendizagem, como o bem-estar social e emocional. No entanto, para que os jogos sejam “inseridos” em contexto de sala de aula, é também fundamental redimensionarem a organização curricular, criando espaço para os jogos, para que estes sejam respeitados e vistos como uma ferramenta metodológica do ensino aprendizagem.

No término desta pesquisa, sentimos que ainda temos um longo caminho a percorrer, ficando com a certeza que ainda há muito para aprender. Não queremos deixar de referir que este estudo revelou-se um grande desafio, e deixou-nos, com toda a certeza, vontade de querer saber mais. Assim, propomos a continuação da exploração deste tema em novas investigações para que num futuro próximo, seja realmente valorizado quer dentro ou fora do contexto escolar. Enquanto futuras profissionais, iremos, certamente, recorrer a jogos para estimular nas crianças o gosto e a vontade de aprender sempre mais.



## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**



- Aguiar, J. S. (2003). *O jogo no ensino de conceitos a pessoas com problemas de aprendizagem: Uma proposta metodológica de ensino*. Obtido em 20 de outubro de 2017, de Revista Brasileira de Educação Especial 9, 1, 79-108: [http://www.abpee.net/homepageabpee04\\_06/artigos\\_em\\_pdf/revista9numero1pdf/7aguiar.pdf](http://www.abpee.net/homepageabpee04_06/artigos_em_pdf/revista9numero1pdf/7aguiar.pdf).
- Alberti, V. *História oral: a experiência do CPDOC*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1990.
- Bandet, J., & Sarazanas, R. (1975). *A criança e os brinquedos*. Lisboa: Estampa.
- Baranita, I. M. (2012). *A importância do jogo no desenvolvimento da criança*. Lisboa: Escola Superior de Educação Almeida Garrett.
- Bédard, N. (2005). *Como interpretar os desenhos das crianças*. Lisboa: Edições Cetop.
- Brougère, G. (1998). *Jogo e Educação*. São Paulo: Porto Alegre: Artes Médicas.
- Cabral, C. M. (2014). *O jogo e os Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento da Criança na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores: Departamento das Ciências da Educação.
- Cachapuz, F., Sá- Chaves, I., Paixão, F., & (Orgs.). (2004). *Saberes Básicos de todos os Cidadãos no Século XXI*. Lisboa: Conselho Nacional de Educação.
- Carvalho, V. P. (2011). *O lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil: tecendo saberes/ fazer na inclusão escolar*. Obtido em 19 de outubro de 2017, de Tese de mestrado apresentada ao Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento da Universidade de Brasília: [http://bdm.unb.br/bitstream/10483/2776/1/2011\\_ValeriaPolettiCarvalho.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/2776/1/2011_ValeriaPolettiCarvalho.pdf).
- Cerveira, M. A. (2017). *O lúdico como promotor da aprendizagem de crianças com Necessidades Educativas Especiais*. Coimbra: Escola Superior de Educação de Coimbra.
- Chateau, J. (1961). *A criança e o jogo*. Coimbra: Faculdade de Letras de Coimbra.
- Coelho, A. & Vale, V. (2017). Reflexões em torno do brincar em contextos de educação de infância. Revista Observatório, Vol 3, nº 6. DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2017v3n6p316>.
- Costa, C. P. (2014). *Aprender Brincando: A atividade Lúdica na Construção de Aprendizagens, na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores: Departamento de Ciências da Educação.

- Costa, D. (2015). *O jogo no processo ensino-aprendizagem no primeiro ciclo do Ensino Básico*. Lisboa: Escola Superior de Educação de Infância Maria Ulrich.
- Cró, M. d. (1998). *Formação inicial e contínua de educadores/professores*. Porto: Porto Editora.
- Dallabona, S. R., & Mendes, S. M. (2004). *O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Obtido em 9 de outubro de 2017, de <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-lidico-na-educacao-infantil.pdf>.
- Drew, W. F., Olds, A. R., & Henry F. Olds, J. *Como motivar os seus alunos*. Lisboa: Plátano.
- Duarte, J. A. (2009). *O Jogo e a criança*. Obtido em 19 de outubro de 2017, de Escola Superior de Educação João de Deus.
- Formosinho, J. (coord.) (2009). *Formação de professores aprendizagem profissional e acção docente*. Porto: Porto Editora.
- Goldberg, L. G. (1999) *Arte-Pré-Arte: um estudo acerca da retomada da expressão gráfica do adulto*. Monografia de conclusão de curso Não-Publicada, curso de graduação em Educação Artística-licenciatura plena, Fundação Universidade Federal do Rio Grande.
- Kishimoto, T. M. (1994). *O jogo e a educação infantil*. Obtido em 19 de outubro de 2017, de Perspetivas.
- Lima, M. C. (2014). *O papel do jogo na Aprendizagem e Cooperação das crianças na Escola*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores: Departamento de Ciências da Educação.
- Lopes, C. R. (2017). *Contribuição do lúdico e do jogo como potenciador da flexibilidade cognitiva em crianças com NEE com Perturbação de desenvolvimento intelectual*. Coimbra: Escola Superior de Educação de Coimbra.
- Melo, A. V. (2008). *Jogo Pedagógico, Brasil e a sua dinâmica territorial: educação lúdica em geografia*. Obtido em 23 de 1 de 2018, de <http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal12/Ensenanzadelageografia/Investigacionydesarrolloeducativo/77.pdf>.
- Moratori, P. B. (dezembro de 2003). *Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?* Obtido em 5 de janeiro de 2018, de [http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t\\_2003/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf).

- Moyles, J. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed.
- Neves, M. C. (2006). *Da vida na escola- histórias com crianças dentro*. Lisboa: ASA.
- Niles, R. P., & Socha, K. (2014). *A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil*. Obtido em 19 de outubro de 2017, de Ágora: Revista de Divulgação Científica 19, 1, 80-94: <file:///C:/Users/Mariana/Downloads/350-3479-1-PB.pdf>.
- Pessanha, A. M. (2001). *Actividade lúdica associada à literacia*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional.
- Pinto, C. L., & Tavares, H. M. (2010). *O lúdico na aprendizagem; aprender e apreender*. Obtido em 18 de outubro de 2017, de Revista da Católica: <http://catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15-Pedagogia.pdf>.
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. (1998). *Manual de investigação em ciências sociais*. Lisboa: gradiva.
- Rapazote, P. (2001). Criatividade no meio escolar. In Patrício, M. F. (2001). *Escola, aprendizagem e criatividade*. Porto: Porto Editora.
- Ribeiro, S. L. (11 de agosto de 2015). *Ensino- Aprendizagem*. Obtido em 5 de janeiro de 2018, de Centro de Referências em Educação Integral: <http://educacaointegral.org.br/glossario/ensino-aprendizagem/>.
- Rodrigues, M. (2017). *Brincar "é uma coisa boa": a voz de crianças em idade pré-escolar*. Coimbra: Escola Superior de Educação de Coimbra.
- Salomão, H. A., Martini, M., & Jordão, A. P. (7 de setembro de 2007). *A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado*. Obtido em 9 de outubro de 2017, de psicologia.com.pt: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>.
- Salvador, A. (1982). *Conhecer a criança através do desenho*. Porto: Porto Editora.
- Santos, S. M. (2000). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes.
- Sousa, A. B. (2003). *Educação pela arte e artes na educação, 1º volume, Bases psicopedagógicas*. Lisboa: Horizontes pedagógicos.
- Spodek, B., & Saracho, O. N. (1998). *Ensinando crianças de três a oito anos*. São Paulo: Porto Alegre: Artmed.
- Ten, A. M., & Marín, C. G. (2008). *Jogar para educar: propostas para brincar sem violência: para crianças dos 0 aos 15 anos*. Porto: Porto Editora.

- Tezani, T. C. (2006). O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspetos cognitivos e afetivos. *Educação em Revista* , 1-16.
- Vandenplas-Holder, C. (1982). *Educação e desenvolvimento social da criança*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Virões, M. B. (2013). *O papel da escola na educação de valores*. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- Wassermann, S. (1994). *Brincadeiras sérias na escola primária*. Lisboa: Instituto Piaget.

### **Outras Referências:**

- Houaiss, A.; Villar, M. S.; Franco. F.M.M. (2003). *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Lisboa: Temas e Debates.

## **APÊNDICES**





## Apêndice A



Ilustração 1 Jogo "Robô"



Ilustração 2 Jogo "Robô"



Ilustração 3 Jogo "Robô"



Ilustração 4 Jogo "Mimar Animais"



Ilustração 4 Jogo "Mimar Animais"



Ilustração 5 Jogo "As tabuadas"



Ilustração 6 Jogo "Peddy Paper"



Ilustração 7 Jogo "Peddy Paper"



Ilustração 8 Jogo "Peddy Paper"



Ilustração 9 Jogo "Peddy Paper"

	Tempo	Quantidade de cartões apostados	Valor de pagamento	Quantidade de cartões apostados
Equipa Vermelha 1ª	1 minuto 30 seg	7	10	3
Equipa Amarela 2ª	2 minutos 30 seg	7	10	3
Equipa Verde 3ª	3 minutos 30 seg	5	10	5
Equipa Azul 4ª	5 minutos 30 seg	9	10	1
Equipa Laranja 5ª	8 minutos 30 seg	8	9	2

Ilustração 10 Jogo "Peddy Paper"

## **Apêndice B**

Guião da Entrevista aos/as professores/as

<b>1.</b> Quais são as suas habilitações académicas?
<b>2.</b> Há quanto tempo exerce a profissão de professor/a e há quanto tempo está nesta Instituição?
<b>3.</b> Na sua opinião, os jogos poderão funcionar como um instrumento de ensino/aprendizagem?
<b>4.</b> Costuma utilizar o lúdico, como estratégia de ensino, na exploração de experiências de aprendizagem com a sua turma? Se sim, pode dar alguns exemplos de estratégias utilizadas evidenciando as áreas do currículo em que habitualmente implementa tais atividades? Se não, porquê?
<b>5.</b> Que tipo de jogos costuma utilizar?
<b>6.</b> Em que domínio (s) considera ser o jogo mais importante para o desenvolvimento dos/as seus/suas alunos/as?
<b>7.</b> Em que situações utiliza mais os jogos?
<b>8.</b> Tendo por base a sua experiência, qual o comportamento dos/as alunos/as quando utiliza estes recursos?
<b>9.</b> Considera que a utilização de jogos, em contexto sala de aula, tem impacto na aprendizagem das crianças? De que forma observa/verifica esse impacto?
<b>10.</b> Enumere algumas vantagens e desvantagens da utilização de atividades lúdicas na sua sala.
<b>11.</b> O que pretende com o recurso ao jogo?

## **Apêndice C**

### **Entrevista à Professora A.R**

#### **1. Quais são as suas habilitações académicas?**

- Licenciatura.

#### **2. Há quanto tempo exerce a profissão de Professor/a e há quanto tempo está nesta Instituição?**

- Sou professora há 28 anos e estou nesta escola há 9.

#### **3. Na sua opinião, os jogos poderão funcionar como um instrumento de ensino/aprendizagem?**

- Podem com toda a certeza!

#### **4. Costuma utilizar o lúdico, como estratégia de ensino, na exploração de experiências de aprendizagem com a sua turma? Se sim, pode dar alguns exemplos de estratégias utilizadas evidenciando as áreas do currículo em que habitualmente implementa tais atividades? Se não, porquê?**

- O lúdico é muito importante, disso não tenho dúvidas! As crianças aprendem melhor e mais utilizando o lúdico com estratégia de ensino, na exploração de qualquer área, qualquer disciplina, qualquer matéria as crianças aprendem melhor de forma lúdica. O exemplo que eu evidencio é a gramática. A gramática é ensinada de forma lúdica, é muito melhor apreendida até porque é de forma exploratória, é a forma que resulta melhor para a aprendizagem ficar consolidada. A matemática também é muito importante. Não utilizo as vezes que queria utilizar, pois tenho um número elevado de alunos na turma e por isso, não consigo trabalhar como gostaria.

#### **5. Que tipo de jogos costuma utilizar?**

- Quando as turmas são pequenas e para ensinar gramática, ensino com jogos já existentes e outros jogos construídos por mim.

#### **6. Em que domínio (s) considera ser o jogo mais importante para o desenvolvimento dos/as seus/suas alunos/as?**

- Essencialmente a gramática.

#### **7. Em que situações utiliza mais os jogos?**

- Utilizo mais na matemática apesar de considerar que a gramática é mais importante, pois é muito abstrata. Utilizo bastante para consolidar e recordar uma determinada matéria.

**8. Tendo por base a sua experiência, qual o comportamento dos/as alunos/as quando utiliza estes recursos?**

- Eles gostam e preferem, portanto o comportamento é sempre bom. Ao longo do jogo revelam muito entusiasmo e motivação.

**9. Considera que a utilização de jogos, em contexto sala de aula, tem impacto na aprendizagem das crianças? De que forma observa/verifica esse impacto?**

- Sim. Isto é como em tudo na vida, se nos mostrarem alguma coisa a gente aprende melhor do que ouvir falar nela só, e se formos nós a descobrir então aí é que aprendemos mais. O método da descoberta de forma lúdica é o melhor método para as crianças adquirirem aprendizagens e consolida-las.

**10. Enumere algumas vantagens e desvantagens da utilização de atividades lúdicas na sua sala.**

- Tendo em conta que tenho uma turma com 25 alunos com crianças do centro da cidade com poucos hábitos de humildade e de “obediência”, não é fácil porque não conseguem por vezes, aliás, na maior parte das vezes não conseguem aceitar e cumprir as regras pois estas têm de ser utilizadas quando se brinca. Estão habituados a brincar lá fora e quando entram para dentro da sala, continuam a pensar que é brincadeira. A desvantagem é, portanto, a desorganização na sala de aula. Quando às vantagens, de facto eles têm mais interesse, motivação, participam mais de forma ativa.

**11. O que pretende com o recurso ao jogo?**

-Pretendo que as crianças entendam e aprendam melhor e mais!

**Entrevista à Professora E**

**1. Quais são as suas habilitações académicas?**

- Mestrado em Administração e Gestão Escolar.

**2. Há quanto tempo exerce a profissão de Professor/a e há quanto tempo está nesta Instituição?**

- Exerço a profissão há 21 anos e estou nesta Instituição há 8.

**3. Na sua opinião, os jogos poderão funcionar como um instrumento de ensino/aprendizagem?**

- Sim!

**4. Costuma utilizar o lúdico, como estratégia de ensino, na exploração de experiências de aprendizagem com a sua turma? Se sim, pode dar alguns exemplos**

**de estratégias utilizadas evidenciando as áreas do currículo em que habitualmente implementa tais atividades? Se não, porquê?**

- Sim utilizo. Nomeadamente mais no âmbito da Matemática e do Estudo do Meio, como motivação a uma nova aprendizagem e de forma a exemplificar alguma situação mais concreta e a recordar conteúdos. No entanto, penso que deveria adaptar mais certos domínios de matemática e português através de jogos.

**5. Que tipo de jogos costuma utilizar?**

- Utilizo jogos improvisados por mim que naquele momento servem para aquele fim mas por norma utilizo já coisas concebidas por alguém.

**6. Em que domínio (s) considera ser o jogo mais importante para o desenvolvimento dos/as seus/suas alunos/as?**

- O Estudo do Meio e a Matemática, bem como depois nas áreas de expressões, por exemplo na Expressão Musical pois existem jogos que vão ao encontro dessa área.

**7. Em que situações utiliza mais os jogos?**

- Por vezes utilizo os jogos como nota introdutória a um novo conteúdo, outras vezes para tentar exemplificar para perceberem melhor determinada temática. Normalmente utilizo mais como introdução a um novo conteúdo do que propriamente como revisões.

**8. Tendo por base a sua experiência, qual o comportamento dos/as alunos/as quando utiliza estes recursos?**

- Ficam mais motivados, mais curiosos, a atenção deles é mais direcionada e são muito mais participativos.

**9. Considera que a utilização de jogos, em contexto sala de aula, tem impacto na aprendizagem das crianças? De que forma observa/verifica esse impacto?**

- Sem dúvida nenhuma que tem! Tudo o que desperta mais a atenção fica mais retido na memória, por isso eles vão buscar os exemplos que observaram. A minha observação é feita através da observação direta.

**10. Enumere algumas vantagens e desvantagens da utilização de atividades lúdicas na sua sala.**

- Vantagens: a motivação, o despertar do interesse, criar o gosto por determinada tarefa e/ou conteúdo, exercitar uma determinada área é muito mais facilitado e construção de conhecimentos. Uma desvantagem nesta faixa etária é, sem dúvida, a desorganização que às vezes é difícil gerir dentro do espaço de sala de aula, pois os alunos têm muita dificuldade em trabalhar em grupo uma vez que estes jogos são praticados em pequeno ou grande grupo. Outra desvantagem é sem dúvida o difícil cumprimento do programa.

## **11. O que pretende com o recurso ao jogo?**

- Pretendo que eles aprendam e compreendam.

### **Entrevista ao Professor I**

#### **1. Quais são as suas habilitações académicas?**

- Licenciado em Ensino Básico do 1º Ciclo e tenho formação em Filosofia e Teologia

#### **2. Há quanto tempo exerce a profissão de Professor/a e há quanto tempo está nesta Instituição?**

- 15 anos e estou nesta escola há 3.

#### **3. Na sua opinião, os jogos poderão funcionar como um instrumento de ensino/aprendizagem?**

- Obviamente que sim! Há um pedagogo do início do século XX que é muito apologista disso e todos nós sabemos que as crianças ficam mais motivadas com jogos.

#### **4. Costuma utilizar o lúdico, como estratégia de ensino, na exploração de experiências de aprendizagem com a sua turma? Se sim, pode dar alguns exemplos de estratégias utilizadas evidenciando as áreas do currículo em que habitualmente implementa tais atividades? Se não, porquê?**

- Sim utilizo. Eu próprio às vezes faço um bocadinho de representação nas minhas aulas no dia-a-dia, brinco um bocadinho com as situações de maneira a tornar as situações apetecível, digamos assim. Por exemplo na Música, nós temos que brincar um bocadinho com eles.

#### **5. Que tipo de jogos costuma utilizar?**

- Costumo utilizar fantoches para dramatizar um texto, jogar ao jogo da mimica mesmo sem ser de forma muito elaborada, eles vão ao quadro e representam. Costumo aplaudir quando eles fazem as coisas bem, são reforçados de forma positiva, digamos assim.

#### **6. Em que domínio (s) considera ser o jogo mais importante para o desenvolvimento dos/as seus/suas alunos/as?**

- No Estudo do Meio, existem certas matérias, como por exemplo as profissões em que podem utilizar os jogos. Na Matemática jogos que implicam a investigação, por exemplo, dar a um aluno um trabalho em que tenha que descobrir que existe mais do que uma resposta correta. Por exemplo descobrir a resolução de um problema em que eles têm de descobrir o número patas das galinhas e de ovelhas- alguns alunos podem fazer de galinhas e outros de ovelhas.

#### **7. Em que situações utiliza mais os jogos?**

- Na expressão dramática e musical, obviamente que podemos brincar. Utilizo essencialmente para a consolidação de conteúdos

**8. Tendo por base a sua experiência, qual o comportamento dos/as alunos/as quando utiliza estes recursos?**

- Ficam mais atentos, sentem-se mais atentos, esquecem-se que estão a trabalhar na escola, fazem tudo mais natural. Os genes psicológicos do jogo é a repetição, pois um aluno se gosta de um jogo vai pedir para repetir. Foge ao método dispositivo e direto, em que o aluno só tem de responder. É mais difícil lecionar algo com a ajuda da criatividade no entanto, há melhores resultados quando assim é feito.

**9. Considera que a utilização de jogos, em contexto sala de aula, tem impacto na aprendizagem das crianças? De que forma observa/verifica esse impacto?**

- Observo de forma direta. Poderia criar grelhas de observação mas não o faço. Nós também vemos se as crianças estão a gostar ou não pois nem todos os jogos são motivadores. Podem ser para uns e para outros já não, por exemplo, tenho aqui um aluno que não se interessa por jogos porque é muito envergonhado, no entanto, isso também pode ser bom para “puxar” pela parte social da criança.

**10. Enumere algumas vantagens e desvantagens da utilização de atividades lúdicas na sua sala.**

- Vantagens: motivar o aluno, tornar o aluno mais concentrado, é ir ao encontro do processo natural de aprendizagem, pois as crianças aprendem mais pela forma mais lúdica e não custa tanto à criança uma vez que estão a brincar de forma natural sem grande esforço, não tem consequências negativas a nível psicológico, interesse, participação mais natural pois não sentem que estão a ser obrigados e há um maior número de alunos a querer participar.

- Desvantagens: poderá verificar-se alguma indisciplina pois todos querem participar, desorganização da sala, devido ao entusiasmo, muitas vezes o tempo terá que se alargar mais um bocadinho e acabamos por não cumprir o horário que temos.

**11. O que pretende com o recurso ao jogo?**

- Pretendo motivar os alunos, que eles ganhem confiança comigo. Se eu for demasiado rígido com os alunos e se não souber brincar não consigo criar uma certa familiaridade e empatia. Os professores no 1ºCEB são um bocadinho pais, psicólogos e amigos.



**Apêndice D**

Questões	Categorias	Subcategorias	Evidências
Na sua opinião, os jogos poderão funcionar como um instrumento de ensino/aprendizagem?	Jogos como instrumento ensino-aprendizagem	Concordam plenamente	<p>“Podem com toda a certeza!”</p> <p>“Obviamente que sim! Há um pedagogo do início do século XX que é muito apologista disso e todos nós sabemos que as crianças ficam mais motivadas com jogos.” (P.I).</p>
Costuma utilizar o lúdico, como estratégia de ensino, na exploração de experiências de aprendizagem com a sua turma? Se sim, pode dar alguns exemplos de estratégias utilizadas evidenciando as áreas do currículo em que habitualmente implementa tais	Desenvolvimento Cognitivo	<p>Motivação para uma nova aprendizagem</p> <p>Exemplificação de alguma situação mais concreta</p>	<p>“ (...) as crianças aprendem melhor e mais utilizando o lúdico com estratégia de ensino (...) um exemplo que evidencio é a gramática” (P.A.R).</p>
		Consolidar conteúdos	<p>“A gramática é ensinada de forma lúdica, é muito melhor apreendida até porque é de forma exploratória, é a forma que resulta melhor para a aprendizagem ficar consolidada.” (P.A.R).</p>

atividades? Se não, porquê?		Recordar conteúdos	“Sim, utilizo mais no âmbito da Matemática e do Estudo do Meio (...) de forma a recordar conteúdos” (P.E).
Que tipo de jogos costuma utilizar?	Jogos utilizados	Jogos improvisados	“Utilizo jogos improvisados por mim que naquele momento servem para aquele fim(...)” (P.E).
		Jogos concebidos pelo professor	“Ensino com jogos já existentes e outros jogos construídos por mim” (P. A.R).
		Jogos já existentes	
Em que domínio (s) considera ser o jogo mais importante para o desenvolvimento dos/as seus/suas alunos/as?	Domínios Académicos	Português (Gramática)	“Essencialmente a gramática” (P.A.R).
		Estudo do Meio	“ O Estudo do Meio e a Matemática, bem como depois nas áreas de expressões, por exemplo na Expressão Musical pois existem jogos que vão ao encontro dessa área” (P.E).
		Matemática	
		Expressão Musical	
Em que situações utiliza mais os jogos?	Contextos e situações onde utilizam o jogo	Introduzir conteúdos	“Por vezes utilizo os jogos como nota introdutória a um novo conteúdo” (P.E).
		Consolidar conteúdos	“Utilizo essencialmente para a consolidação de

		Recordar conteúdos	conteúdos” (P.I) “Utilizo bastante para consolidar e recordar uma determinada matéria” (P.A.R).
Tendo por base a sua experiência, qual o comportamento dos/as alunos/as quando utiliza estes recursos?	Comportamento das crianças	Entusiasmo	“Ao longo do jogo revelam muito entusiasmo e motivação” (P.A.R).
		Motivação	
		Curiosidade	“Ficam mais motivados, mais curiosos, a atenção deles é mais direcionada e são muito mais participativos” (P.E).
		Participação	
		Atenção	
Considera que a utilização de jogos, em contexto sala de aula, tem impacto na aprendizagem das crianças? De que forma observa/verifica esse impacto?	Forma de observar o impacto que os jogos têm nas crianças	Observação direta	“ A minha observação é feita através da observação direta” (P.E); “Observo de forma direta” (P.I).
Enumere algumas vantagens da utilização de atividades lúdicas na sua sala.	Vertente emocional e cognitiva	Interesse	“As vantagens são: motivar o aluno, tornar o aluno mais concentrado, é ir ao encontro do processo natural de aprendizagem, pois as
		Motivação	
		Participação ativa	

		Construção de conhecimentos	crianças aprendem mais pela forma mais lúdica (...)” (P.I);
		Transmissão de conteúdos	“De facto eles têm mais interesse, motivação, participam mais de forma ativa” (P.A.R); “ Motivação, o despertar o interesse, criar o gosto por determinada tarefa e/ ou conteúdo, exercitar uma determinada área e a construção de conhecimentos” (P.E).
Enumere algumas desvantagens da utilização de atividades lúdicas na sua sala.	Comportamento dos/as alunos/as	Não cumprimento das regras	“ (...) na maior parte das vezes não conseguem aceitar e cumprir as regras (...) e há, portanto
		Desorganização da sala	desorganização da sala” (P.A.R).
		Dificuldades em trabalharem em grupo	“ (...) os alunos têm mais dificuldade em trabalhar em grupo uma vez que estes jogos são praticados em pequeno
		Difícil cumprimento do programa e do horário estabelecido	ou grande grupo. Outra desvantagem é, sem dúvida, o difícil cumprimento do programa” (P.E).

		Indisciplina	“ (...) poderá verificar-se alguma indisciplina, pois todos querem participar (...)” (P.I).
O que pretende quando recorre ao jogo?	Cognitivo	Que os alunos entendam e aprendam melhor e mais	“ Pretendo que as crianças entendam e aprendam melhor e mais!” (P.A.R) “Pretendo que eles entendam e compreendam” (P.E).
		Motivar os alunos	“Pretendo motivar os alunos, que eles ganhem confiança comigo. Se for demasiado rígido com os alunos e se não souber brincar não consigo criar uma certa familiaridade e empatia” (P.I).
	Relacionais	Ganhem confiança com o professor	

**Apêndice E**

Disciplina: \_\_\_\_\_

Estagiária: \_\_\_\_\_

Coloca uma X no quadrado que corresponde à tua escolha.

1- De 1 a 5 como avalias esta aula.

Escala de Avaliação: **1-** Não gostei; **2-** Gostei mais ou menos; **3-** Gostei; **4-** Gostei muito; **5-** Adorei.

2- Gostas da aula quando existe Jogo?

3- Escreve uma palavra que descreva esta aula. \_\_\_\_\_

4- Desenha como te sentiste nesta aula.

## Apêndice F



Ilustração 1 Desenho do J. "Gostei muito da aula"



Ilustração 2 Desenho da M.H "Gostei muito!"



Ilustração 3 Desenho do G. "Desenhei um fixe e o animal que estava a imitar."



Ilustração 4 Desenho do H. "Sou eu a colocar o meu animal no quadro. Senti-me feliz!"



Ilustração 6 Desenho da R. "Senti-me uma morsa feliz."



Ilustração 5 Desenho da V. "Desenhei a J porque é a minha melhor amiga. Ela está feliz."



Ilustração 7 Desenho da J. "Senti-me alegre e gostei mais ou menos porque não gostei quando foi o T."



Ilustração 8 Desenho da V. "Senti-me bem."



Ilustração 9 Desenho da M.T "Desenhei que estava feliz e que estava divertida."



Ilustração 10 Desenho da J. "Sou eu e senti-me feliz e alegre a brincar ao jogo"



Ilustração 11 Desenho da L. "Sou eu a saltar e os corações estão a bater muito porque estou muito feliz."

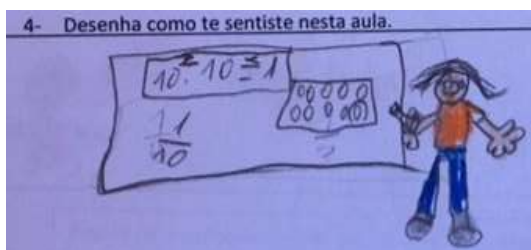


Ilustração 12 Desenho da M. "Senti-me muito feliz. Aprendi nesta aula."



Ilustração 13 Desenho do G. "Não gostei assim tanto."



Ilustração 14 Desenho da L. "Não gostei porque é muito chato e não compreendo nada."



## **Apêndice G**

### **Guião da Entrevista às crianças**

1. Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?
2. Gostaste das nossas aulas com jogos?
3. O que aprendeste com os jogos?
4. Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?
5. Foram diferentes das outras aulas? Porquê?
6. Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?
7. Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?
8. Como seria uma aula perfeita para ti?

## **Apêndice H**

### **Entrevistas:**

#### **Entrevista ao D.**

##### **Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, porque assim era mais divertido não estar todo o dia a trabalhar.

##### **Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

##### **O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi que brincar não é magoar os outros, não chatear quando alguém estar a jogar e dar a vez a todos.

##### **Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Dizem “yes” e “uau”! Quando não existem jogos fico um bocado triste e quando há jogos gosto muito e sinto-me muito bem.

##### **Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Sim! Porque os trabalhos são escrever e apagar.

##### **Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Equipa mas sem agarrar as mãos porque eu não gosto de agarrar as mãos porque depois um puxa para um lado e eu para o outro.

##### **Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- Todos, especialmente o Robô.

##### **Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Seria acabar os trabalhos rápidos e ir lá para fora jogar futebol e basquete.

#### **Entrevista à M.**

##### **Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, porque aprendemos coisas novas e damos matéria que ainda não sabemos e também é muito divertido.

##### **Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

##### **O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi que devemos trabalhar em equipa, que às vezes é preciso ajudar outros meninos que não são da nossa equipa.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Bem porque nós gostamos muito de fazer jogos. Senti que como estávamos a trabalhar em equipa, estávamos todos juntos a divertirmo-nos e aprendemos matéria nova.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Mais ou menos, porque também demos matéria mas foi de forma diferente

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- As duas. Porque em equipa podemos estar a trabalhar todos juntos e ajudamo-nos uns aos outros e individualmente é mais fácil porque somos nós próprios a jogar sozinhos.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- *Peddy Paper* e Mimar animais.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Uma aula perfeita seria que a professora nunca tivesse a mandar ninguém portar-se bem e que jogássemos um jogo.

**Entrevista à L.**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, porque nos jogos também nos permite aprender, não é só divertir.

**Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi a estar mais atenta com as coisas porque nas aulas sou um bocado distraída.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Eu reajo entusiasmada, os meus colegas também só com um bocadinho mais de força porque fazem demasiadas piadas. Senti divertimento, alegria e felicidade.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Para mim foram porque é uma oportunidade onde eu me posso divertir sem estar sempre a trabalhar, a trabalhar, a trabalhar....

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Jogar em equipa porque posso dar opiniões, aprender a comportar-me e aprendo muito com as outras pessoas.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- *Peddy Paper* e o Jogo das Tabuadas.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Uma aula perfeita só a trabalhar e a fazer fichas de certeza que não era! Seria com jogos e também trabalhar porque senão ficamos totalmente burros!

**Entrevista ao J.**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, porque podemos aprender alguma coisa com alguns jogos.

**Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi que ganhar não é importante, que temos de fazer trabalho em equipa e às vezes até podemos aprender qualquer coisa de matemática como o jogo do Robô.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Reagimos bem! Senti-me feliz!

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Porque brincamos e nas outras aulas não brincamos. Aprendemos também.

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Jogar em equipa porque gosto de fazer trabalho em equipa.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- *Peddy Paper* e Robô.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Seria não estar a trabalhar todo o dia, não ter de estar sempre a pegar no lápis para fazer cópias e exercícios.

**Entrevista à R.**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, para nós aprendermos melhor e com mais diversão.

**Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi com o jogo do Robô por exemplo a meia volta, um quarto de volta e volta inteira. Com o jogo do *Peddy Paper* aprendi mais sobre Português.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Ficamos felizes! Senti emoção, muito contente.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Um bocado porque aprendemos de forma mais divertida.

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Às vezes em equipa e outras vezes sozinho. Porque em equipa quando estamos a decidir alguma coisa há muita confusão e os meus ouvidos são muito sensíveis e depois doí-me a cabeça mas em equipa fazemos o jogo mais rápido.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- Robô, *Peddy Paper*, Mimar animais e a tabuada.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Seria sem interrupções e em silêncio.

**Entrevista ao J. M**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, porque ensinam os alunos e nós também nos divertimos.

**Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi matéria, a saber perder, as tabuadas e essas coisas...

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Bem, quer dizer... mais ou menos porque às vezes nós ficamos chateados por ficar em último. Senti-me feliz.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Sim porque nas outras as aulas a professora manda-nos fazer páginas e nas aulas com jogos nós fazemos isso com os jogos.

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Em equipa porque tenho mais amigos na minha equipa e posso-me divertir. Sozinho não tenho amigos nem ninguém para me ajudar.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- Robô.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

-Eu a brincar com os meus amigos e a fazer jogos.

**Entrevista ao M.**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, para divertirmo-nos um bocado também.

**Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi que os jogos são feitos em equipas, que devemos ajudar-nos uns aos outros.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Bem. Senti-me feliz e contente.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Sim porque as aulas normais são para estudar e as aulas com jogos jogamos e aprendemos.

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Em equipa porque é mais correto pois ajudamo-nos uns aos outros.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- Robô e Peddy Paper.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Com jogos e trabalhando.

**Entrevista à J.**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Acho porque também aprendemos com os jogos.

Gostaste das nossas aulas com jogos?

- Sim, gosto muito!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi se nos portarmos mal não temos jogos mas se nos portarmos bem temos.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Às vezes fazem barulho, às vezes não. Quando fazem barulho a professora diz para fazerem uma cópia. Normalmente ficamos felizes e contentes. Senti que era bom para mim, importante aprender. Consegui a emoção de feliz, aprender, não ficar triste por perder e ficar contente pelos outros ganharem.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Sim, porque foi mais divertido.

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Em equipa porque penso às vezes que vou ficar com as minhas melhores amigas e ajudamo-nos uns aos outros.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- *Peddy Paper*, das tabuadas, Mimar animais e o Robô.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Jogar mais jogos mais vezes.

**Entrevista ao G.**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, para nos divertimos e para não estarmos sempre a estudar.

**Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi a não ser batoteiro, e escolher os amigos ao calhas para não sermos egoístas.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Nós gritamos muito e depois a professora não nos deixa fazer os jogos. Sinto-me feliz.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Sim, porque estávamos a divertir e alguns dias estávamos sempre a estudar.

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Em equipa para jogarmos todos juntos e felizes.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- Robô, *Peddy Paper*, das tabuadas e Mimar animais.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Estudar um bocado e brincar um bocado. Devia existir sempre jogos para nos divertimos.

**Entrevista à I. R**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, porque com os jogos também aprendemos a matéria.

**Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi muitas coisas das matérias.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Ficamos felizes. Sinto-me feliz.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Sim, porque não pode ser tudo igual.

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Em equipa para ajudar-nos uns aos outros.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- *Peddy Paper* e o Robô.

Como seria uma aula perfeita para ti?

- Seria fazer um *Peddy Paper*.

**Entrevista ao T.**

**Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?**

- Sim, de vez em quando temos de fazer alguns jogos para descansar para a aula tornar-se mais divertida.

**Gostaste das nossas aulas com jogos?**

- Sim!

**O que aprendeste com os jogos?**

- Aprendi que de vez em quando temos de descansar um bocadinho.

**Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das aulas com jogos?**

- Muito alegres, até dizem “YEEYY. Senti-me bem.

**Foram diferentes das outras aulas? Porquê?**

- Um bocado.

**Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?**

- Em equipa porque é mais divertido.

**Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?**

- *Peddy Paper*, Robô e as Tabuadas. Porque a minha equipa já venceu 2 jogos, acho que nunca perdeu.

**Como seria uma aula perfeita para ti?**

- Seria só jogos.



**Apêndice I**

Questões	Categorias	Subcategorias	Evidências
Achas importante haver jogos nas aulas? Porquê?	Conceções sobre as atividades lúdicas	Aulas mais divertidas	“Sim porque assim era mais divertido não estar o dia todo a trabalhar” (D.);
		Permitem aprender	“ Sim porque aprendemos coisas novas e damos matéria que ainda não sabemos e também é muito divertido” (M.);
		Permitem descansar das outras aulas	“ Sim, porque os jogos também nos permitem aprender, não é só divertir” (L.) “Sim, de vez em quando temos de fazer alguns jogos para descansar para a aula tornar-se mais divertida” (T.)
O que aprendeste com os jogos?	Académico	Importância de trabalhar em equipa	“Aprendi que devemos trabalhar em equipa, que às vezes é preciso ajudar outros meninos que não são da nossa equipa” (M.).
		Aprender mais nos vários conteúdos programáticos	“ Aprendi muitas coisas das matérias” (I.R)

	Socio emocional- Regras	Perceber que brincar não é magoar	“Aprendi que brincar não é magoar os outros, não chatear quando alguém está a jogar e dar a vez a todos” (D.)
		Respeitar e ajudar os outros	
		Dar a vez a todos	
		Aprender que o comportamento influência a quantidade de vezes que há atividades lúdicas	“Aprendi que se nos portarmos mal não temos jogos mas se nos portarmos bem temos” (J).
		Aprender a não ser batoteiro	“Aprendi a não ser batoteiro e escolhermos os amigos ao calhas para não sermos egoístas” (G.).
Quando a professora propõe fazer jogos com a turma, como é que tu e os teus colegas reagem? O que sentiste das	Emocional	Felicidade	“Muito alegres, até dizem “YEYY”. Senti- me bem.” (T.). “Ficamos felizes” (I. R).
		Diversão	
		Entusiasmo	
		Tristeza quando ficavam em último lugar	“Bem, quer dizer... mais ou menos porque às vezes nós ficamos

aulas com jogos?			chateados por ficar em último” (J.M).
Foram diferentes das outras aulas? Porquê?	Diferença	<p>Aprender matéria de maneira diferente</p> <p>Oportunidade de aprender e divertir ao mesmo tempo</p> <p>São mais divertidas</p>	<p>“Sim porque nas outras aulas a professora manda-nos fazer páginas e nas aulas com jogos nós fazemos isso com os jogos” (J.M).</p> <p>“Para mim foram porque é uma oportunidade onde me posso divertir sem estar sempre a trabalhar, trabalhar, trabalhar...” (L.).</p> <p>“Sim porque foi mais divertido” (J.).</p>
Gostas mais de jogar em equipa ou sozinho? Porquê?	Jogar em equipa	<p>Em equipa mas sem agarra as mãos</p> <p>Pode-se trabalhar todos juntos</p> <p>Aprende-se mais com as outras pessoas</p> <p>Há muita confusão para decidir algo</p> <p>O jogo é terminado mais</p>	<p>“ Em equipa mas sem agarrar as mãos porque eu não gosto de agarrar porque depois um puxa para um lado e eu para o outro” (D).</p> <p>“Em equipa quando estamos a decidir alguma coisa, há muita confusão e os meus ouvidos são muito sensíveis (...)” (R).</p> <p>“Em equipa porque é mais correto pois</p>

		rapidamente	ajudamo-nos uns aos outros” (M). “Jogar em equipa porque posso dar opiniões, aprender a comportar-me e aprender muito com as outras pessoas” (L.).
		Existe ajuda entre todos	
		As pessoas são mais felizes e divertidas	
	Jogar individualmente	É mais fácil	“ (...) Individualmente é mais fácil porque somos nós próprios a jogar sozinhos” (M).
		Ninguém pode ajudar	“Sozinho não tenho amigos nem ninguém para ajudar” (J.M).
Quais os jogos que mais gostaste? Porquê?	Os jogos mais apreciados	O jogo do Robô	“Robô, <i>Peddy Paper</i> , Mimar Animais e Tabuada” (R.).
		<i>Peddy Paper</i>	
		Mimar animais	
		Jogo das Tabuadas	
Como seria uma aula perfeita para ti?	Aula Ideal	Acabar o trabalho muito rápido	“Seria acabar os trabalhos rápido e ir lá para fora jogar futebol e basquete” (D.).
		Jogar jogos	“Com jogos e trabalhando” (M.). “Jogar jogos mais vezes” (J.). “Jogar um bocado e brincar um bocado. Devia existir sempre jogos para nos divertirmos” (G.).

		Não estar sempre a fazer exercícios	“Seria não estar sempre a trabalhar todo o dia, não ter de estar sempre a pegar no lápis para fazer cópias e exercícios” (J.).
		Sem interrupções e em silêncio	“Seria sem interrupções e em silêncio” (R.)
		Fazer jogos	“Eu a brincar com os meus amigos e a fazer jogos” (J.M).